

**PENGEMBANGAN MODUL PAI BERBASIS ANDROID
DENGAN MENGGUNAKAN APP.YET KELAS X IPS
DI SEKOLAH MENENGAH ATAS**

Skripsi

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh

NENENG MAIDA

NPM : 1411010352

Jurusan : Pendidikan Agama Islam



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1439 H/2018 M**

**PENGEMBANGAN MODUL PAI BERBASIS ANDROID DENGAN
MENGUNAKAN APP.YET KELAS X IPS
DI SEKOLAH MENENGAH ATAS**

Skripsi

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**

Oleh

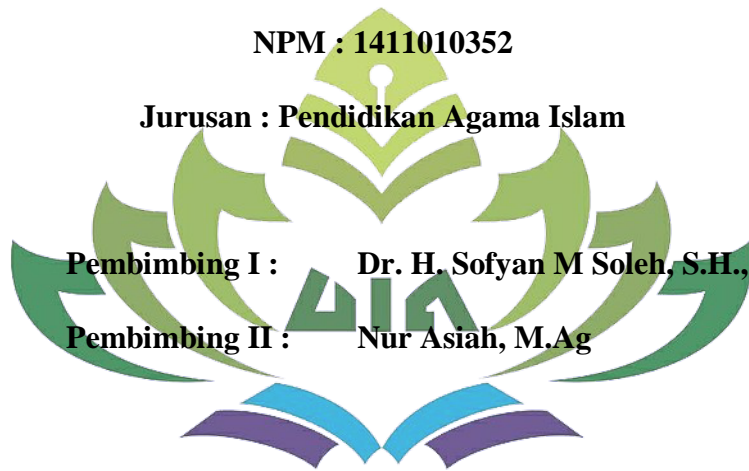
NENENG MAIDA

NPM : 1411010352

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Pembimbing I : Dr. H. Sofyan M Soleh, S.H., M.Ag

Pembimbing II : Nur Asiah, M.Ag



**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1439 H/2018 M**

ABSTRAK
PENGEMBANGAN MODUL PAI BERBASIS ANDROID
MENGGUNAKAN APP.YET KELAS X IPS
DI SEKOLAH MENENGAH ATAS

Oleh :
NENENG MAIDA

Pada observasi ini diperoleh data bahwa pada saat pembelajaran, guru hanya terfokus pada buku paket, selain itu kurangnya media dalam proses pembelajaran sehingga siswa/siswi mudah merasa bosan karena tidak adanya alat bantu yang dapat meningkatkan semangat serta pengetahuan dengan kegiatan yang kurang menyenangkan, dari data hasil pembelajaran PAI siswa kurang menguasai materi Hikmah Ibadah Zakat Haji dan Wakaf dalam Kehidupan. kemampuan siswa/siswi yang tidak faham dengan soal latihan Zakat Haji dan Wakaf membuat siswa/siswi bingung. Selain itu materi yang rumit, media yang digunakan oleh guru juga turut andil dalam realitas tersebut.

Tujuan penelitian dan pengembangan ini antara lain: untuk menghasilkan suatu produk berupa modul PAI berbasis *Android*. Untuk mengetahui tingkat kelayakan pengembangan modul PAI pada materi Hikmah Ibadah Zakat Haji dan Wakaf dalam Kehidupan. untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap modul PAI berbasis *Android*.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Penelitian ini bertujuan untuk dapat menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran yang menyenangkan. sedangkan model yang digunakan dalam pengembangan modul ini adalah model Sugiyono.

Adapun untuk mengetahui kualitas produk yang dikembangkan, peneliti mengujinya dengan melakukan penilaian. Penilaian tersebut terdiri dari validasi ahli materi dengan hasil persentase sebesar 80%, validasi ahli media sebesar 79%, penilaian guru bidang study PAI dengan hasil persentase sebesar 80%, dan angket siswa dengan hasil persentase rata-rata sejumlah 74%. Dari ke-empat penilaian tersebut diperoleh kesimpulan bahwa penggunaan media *android* dikembangkan berkualitas dan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata kunci : *Android*, Pengembangan



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 Telp(0721)703260

PERSETUJUAN

**Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MODUL PAI BERBASIS ANDROID
MENGGUNAKAN APP.YET KELAS X IPS DI SEKOLAH
MENENGAH ATAS**

Nama : Neneng Maida
NPM : 1411010352
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

**Untuk dimunaqosahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqosah Fakultas
Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung**

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. H. Sofyan M Soleh, S.H., M.Ag
NIP. 195608161982031001

Nur Asiah, M.Ag
NIP. 197107092002122001

Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam

Dr. Imam Syafe'i, M.Ag
NIP. 196502191998031002



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 Telp.(0721)703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul : **PENGEMBANGAN MODUL PAI BERBASIS ANDROID
MENGGUNAKAN APP.YET KELAS X IPS DI SEKOLAH MENENGAH
ATAS, NPM : 1411010352 Jurusan : Pendidikan Agama Islam. Telah diujikan dalam
sidang Munaqosah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada hari/tanggal : Rabu/10
Oktober 2018.**

TIM DEWAN PENGUJI

Ketua : Dr. Hj. Romlah, M.Pd.I

Sekretaris : Agus Susanti, M.Pd.I

Penguji Utama : Dra. Uswatun Hasanah, M.Pd.I

Penguji Pendamping I : Dr. H. Sofyan M Soleh, S.H., M.Ag

Penguji Pendamping II : Nur Asiah, M.Ag

Mengetahui
Bekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd

NIP. 19560810 198703 1 001

MOTTO

يَمْعَشَرَ الْجِنَّ وَالْإِنْسَ إِنِ اسْتَطَعْتُمْ أَنْ تَنْفُذُوا مِنْ أَقْطَارِ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ

فَأَنْفُذُوا لَا تَنْفُذُونَ إِلَّا بِسُلْطَنِ ۖ

Artinya : "hai sekalian jin dan manusia, jika kamu sanggup menembus (melintasi) penjuru langit dan bumi, maka lintasilah, kamu tidak dapat menembusnya kecuali dengan kekuatan". (Al-Quran Surat : Ar-Rahman 55:33)¹

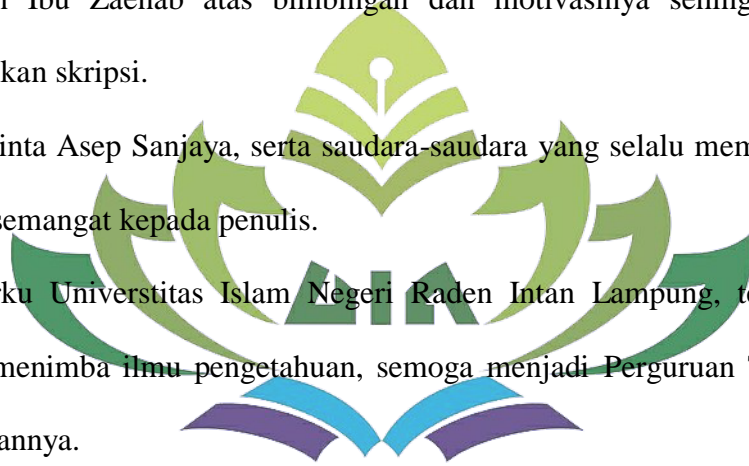


¹Departemen Agama RI, *Al-Quran dan Terjemahannya*, (Depok : Al-Huda, 2010) h.532.

PERSEMBAHAN

Dengan semangat, usaha dan do'a akhirnya skripsi ini dapat penulis selesaikan. Maka dengan penuh rasa syukur dan tulus ikhlas skripsi ini penulis persembahkan kepada :

1. Orang tua tercinta, Ibundaku Nunung Jumaini yang sangat penulis banggakan, atas ketulusan mendidik akhlak, membesarkan jiwa dan membimbing penulis dengan penuh perhatian dan kasih sayang serta keikhlasan dalam do'a sehingga menghantarkan penulis menyelesaikan pendidikan di UIN Raden Intan Lampung.
2. Almarhumah Nenek yang sangat penulis sayangi dan Almarhum Kakek, serta Bapak Erman dan Ibu Zaenab atas bimbingan dan motivasinya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi.
3. Kakak tercinta Asep Sanjaya, serta saudara-saudara yang selalu memberi motivasi dan dukungan semangat kepada penulis.
4. Almamaterku Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, tempat menempuh studi dan menimba ilmu pengetahuan, semoga menjadi Perguruan Tinggi yang lebih baik kedepannya.



RIWAYAT HIDUP

Neneng Maida dilahirkan pada tanggal 01 Mei 1996 di Desa Sukaraja Kecamatan Gedong Tataan Kabupaten Pesawaran, Putri ke-dua dari 2 bersaudara dari pasangan Bapak Harisno dan Ibu Nunung Jumaini, dan adik dari saudara Asep Sanjaya.

Pendidikan Dasar di SD Negeri 1 Sukaraja Kecamatan Gedong Tataan Kabupaten Pesawaran diselesaikan pada tahun 2008, kemudian melanjutkan ke jenjang pendidikan menengah pertama di SMP Negeri 1 Gedong Tataan Kabupaten Pesawaran lulus pada tahun 2011, kemudian melanjutkan ke jenjang pendidikan menengah atas di SMA Negeri 1 Gedong Tataan Kabupaten Pesawaran lulus pada tahun 2014, kemudian penulis melanjutkan pendidikan di Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung Program Strata Satu (S1) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Agama Islam.

Penulis telah mengikuti Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Sri Rahayu, Kecamatan Banyumas, Kabupaten Pringsewu. Selain itu, penulis juga telah mengikuti kegiatan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di MTs Ismaria Al-Quraniyah Bandar Lampung pada tahun 2017.

Selama kuliah Penulis pernah mengikuti Organisasi Intra di Himpunan Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam UIN Raden Intan Lampung, dan pernah diberikan amanah menjadi Bendahara HMJ PAI UIN Raden Intan Lampung 2016-2017.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT. yang telah memberikan nikmat, ilmu pengetahuan, kemudahan dan petunjuk-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat dan salam semoga selalu tercurah kepada Nabi Muhammad SAW. yang kita harapkan syafaatnya nanti dihari akhir.

Dalam proses penyelesaian skripsi ini, penulis mendapat bantuan dari beberapa pihak baik berupa bantuan materi maupun dukungan moril. Pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini. Dengan segala kerendahan hati penulis ucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. KH. Moh. Mukri, M.Ag., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
2. Bapak Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
3. Bapak Dr. Imam Syafe'i, M.Ag., selaku ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam dan Bapak Dr. Rijal Firdaos, M.Pd., selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Agama Islam.
4. Bapak Dr. H. Sofyan M Soleh, S.H., M.Ag., selaku Pembimbing I dan Ibu Nur Asiah, M. Ag., selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis dengan ikhlas dan sabar hingga akhir penyusunan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung yang telah mendidik serta memberikan ilmu kepada penulis selama perkuliahan.
6. Almaterku tercinta Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, tempat menempuh studi dan menimba ilmu pengetahuan, semoga menjadi Perguruan Tinggi yang lebih baik kedepannya.

7. Keluarga Besar Himpunan Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam, tempat belajar dalam berorganisasi semoga HMJ PAI UIN Raden Intan Lampung tetap jaya dan menjadi lebih baik kedepannya.
8. Sahabat-sahabatku Ahmad Fahrudin, Nur Aziza Aulia, Nita Rahayu, Muji Misasih, Nike Nur Jahroh, Nur Habibah Rohmah, Puji Astuti, Maulia Rahmawati, Monica Destaria, Agus Anita Sari, Choirunnisa dan Maya Maryati yang selalu mendukung saya dalam penyelesaian skripsi.
9. Himpunan Mahasiswa PAI Kelas G Angkatan 2014 UIN Raden Intan Lampung.
10. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan namanya satu per satu yang telah berjasa membantu baik secara moril maupun materil dalam penyelesaian skripsi.

Penulis berharap kepada Allah SWT semoga apa yang telah mereka berikan dengan segala kemudahan dan keikhlasannya akan menjadikan pahala dan amal yang barokah serta mendapat kemudahan dari Allah SWT. Amin.

Skripsi dengan judul “Pengembangan Modul PAI Berbasis Android Menggunakan App.Yet Di SMA Negeri 1 Gedong Tataan Kabupaten Pesawaran.”. penulis menyadari masih banyak kekurangan dan kesalahan karena keterbatasan pengetahuan dan pengalaman yang penulis miliki. Oleh karena itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun dari semua pembaca.

Akhirnya penulis memohon Taufik dan Hidayah kepada Allah SWT dan semoga skripsi ini bermanfaat untuk kita semua. Amin

Bandar Lampung 31 Agustus 2018

Penulis

Neneng Maida
NPM. 1411010352

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GRAFIK	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xix

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	9
C. Pembatasan Masalah.....	9
D. Rumusan Masalah.....	9
E. Tujuan Penelitian	10
F. Manfaat Penelitian	10
G. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan	11

BAB II LANDASAN TEORI

A. Pengembangan	12
B. Modul	12
1. Pengertian Modul.....	12
2. Karakteristik dan Desain Modul	14
a. Karakteristik Modul	12
b. Desain Modul	17
c. Fungsi Modul	20
d. Prinsip Modul	23
e. Pengembangan Modul	25
C. Pendidikan Agama Islam (PAI)	31
1. Definisi Pendidikan Agama Islam	31
2. Fungsi Pendidikan Agama Islam di Sekolah	35
3. Tujuan Pendidikan Agama Islam.....	38
4. RuangLingkup Pendidikan Agama Islam	41
5. Pola Pembinaan.....	43
D. Pembelajaran Berbasis Multimedia	44
1. Pengertian dan Manfaat Multimedia.....	45
2. Bentuk Multimedia	47
a. Multimedia Linier.....	47
b. Multimedia Pembelajaran Aktif	48
3. Ragam Media yang Digunakan dalam Multimedia	49
a. Teks.....	50
b. Suara (Audio).....	50
c. Animasi	50
4. Ruang Lingkup Android	52

a. Definisi Android	52
b. Versi Android	55
c. Kelebihan dan Kekurangan Android	57
5. App.Yet.....	60
E. Penelitian Yang Relevan.....	61
F. Kerangka Berpikir.....	66

BAB III METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian.....	68
1. Jenis Penelitian	68
2. Subjek Peneletian dan Pengembangan	68
3. Lokasi Penelitian.....	70
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	70
C. Teknik Pengumpulan Data.....	75
D. Instrumen Penilaian	76
E. Teknis Anaslis Data	82
1. Analisis Data Instrumen Validasi Ahli	82
2. Analisis Data Penilaian dan Tanggapan Siswa Terhadap Modul	84
3. Prodjeksi Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	84

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil dan Pembahasan	86
-------------------------------	----

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan	126
Saran	126

DAFTAR PUSTAKA



DAFTAR GAMBAR

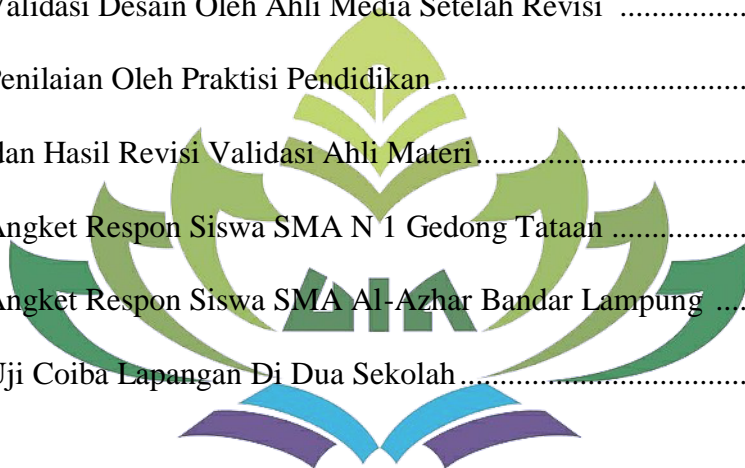
Gambar 3.1 Langkah-langkah penggunaan metode R&D	72
Gambar 4.1 tampilan walpaper dalam laptop atau Notebook.....	83
Gambar 4.2 tampilan alamat web di mozilla firefox	83
Gambar 4.3 tampilan awal situs App.Yet	84
Gambar 4.4 tampilan sign in menggunakan E-mail	84
Gambar 4.5 tampilan menu bar	85
Gambar 4.6 tampilan awal untuk memasukkan nama aplikasi	85
Gambar 4.7 tampilan nama dan kode	86
Gambar 4.8 tampilan gambar icon yang diinginkan.....	86
Gambar 4.9 tampilan penyimpanan gambar.....	87
Gambar 4.10 Tampilan membuat modul.....	87
Gambar 4.11 Tampilan untuk memilih kategori modul	87
Gambar 4.12 Tampilan menyimpan menu modul.....	88
Gambar 4.13 Tampilan memasukkan materi	88
Gambar 4.14 Tampilan menyimpan materi.....	89
Gambar 4.15 Tampilan mengatur icon pada menu modul.....	89
Gambar 4.16 Tampilan untuk memasukkan gambar	90
Gambar 4.17 tampilan upload gambar.....	90
Gambar 4.18 tampilan menyimpan menu modul.....	91
Gambar 4.19 tampilan menu modul.....	91
Gambar 4.20 tampilan cara meng-convert menjadi file APK.....	92
Gambar 4.21 tampilan Inbox dari Gmail untuk mendownload APK	93
Gambar 4.22 tampilan menyimpan file APK	93
Gambar 4.23 tampilan APK setelah di download.....	94

Gambar 4.24 tampilan setelah aplikasi terinstal	95
Gambar 4.25 Tampilan Homescreen perangkat android	96
Gambar 4.26 Tampilan awal aplikasi Modul PAI	97
Gambar 4.27 Tampilan menu aplikasi Modul PAI	99
Gambar 4.28 Tampilan soal.....	102
Gambar 4.29 Tampilan Modul Setelah Revisi Ahli Materi	116
Gambar 4.30 Tampilan Modul Setelah Revisi Ahli Media	117



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Aspek Penilaian Modul Oleh Ahli Materi	72
Tabel 3.2 Aspek Penilaian Modul Oleh Ahli Media.....	72
Tabel 3.3 Pedoman Skor Penilaian	76
Tabel 3.4 Kriteria Persentase Hasil Validasi Ahli Materi	77
Tabel 3.5 Kriteria Persentase Hasil Validasi Ahli Materi	78
Tabel 4.1 Hasil Validasi Desain Oleh Ahli Materi Sebelum Revisi	103
Tabel 4.2 Hasil Validasi Desain Oleh Ahli Materi Setelah Revisi	104
Tabel 4.3 Hasil Validasi Desain Oleh Ahli Media Sebelum Revisi	106
Tabel 4.4 Hasil Validasi Desain Oleh Ahli Media Setelah Revisi	107
Tabel 4.5 Hasil Penilaian Oleh Praktisi Pendidikan.....	110
Tabel 4.6 Saran dan Hasil Revisi Validasi Ahli Materi.....	112
Tabel 4.7 Hasil Angket Respon Siswa SMA N 1 Gedong Tataan	119
Tabel 4.8 Hasil Angket Respon Siswa SMA Al-Azhar Bandar Lampung	120
Tabel 4.9 Hasil Uji Coiba Lapangan Di Dua Sekolah.....	121



DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 Hasil Validasi Ahli Materi.....	105
Grafik 4.2 Hasil Validasi Ahli Media.....	108
Grafik 4.4 Hasil Validasi Praktisi Pendidikan	111



DAFTAR LAMPIRAN

1. Lembar Wawancara guru PAI SMA Negeri 1 Gedong Tataan	131
2. Lembar Wawancara guru PAI SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung.....	133
3. Lembar angket kebutuhan siswa SMA Negeri 1 Gedong Tataan.....	135
4. Lembar angket kebutuhan siswa SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung	137
5. Dokumentasi	139
6. Lembar Gambar Produk Modul PAI	144
7. Observasi sarana dan prasarana SMA Negeri 1 Gedong Tataan	149
8. Observasi sarana dan prasarana SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung	151
9. Lembar instrumen validasi penelitian (untuk ahli materi)	153
10. Lembar instrumen validasi penelitian (untuk ahli media)	158
11. Kisi-kisi instrumen praktisi pendidikan SMAN 1 Gedong Tataan.....	166
12. Kisi-kisi instrumen praktisi pendidikan SMA Al-Azhar 3 B.Lampung	168
13. Angket ujicoba SMA Negeri 1 Gedong Tataan.....	170
14. Angket ujicoba SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung	172
15. Silabus.....	174
16. RPP	186
17. Profil SMA Negeri 1 Gedong Tataan	200
18. Profil SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung.....	219
19. Rekapitulasi siswa SMAN 1 Gedong Tataan	222
20. Rekapitulasi siswa SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung	224
21. Rekapitulasi Perhitungan Skor Di Dua Sekolah	227
22. Rekapitulasi dan perhitungan skor oleh praktisi pendidikan	230
23. Surat-surat	

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien meskipun sederhana dan bersahaja, tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia guru juga dituntut untuk mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia.¹

¹Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta:PT RajaGrafindo Persada,2014), h.2.

Berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, Sekolah Menengah Atas merupakan subjek yang akan diteliti oleh peneliti. Berdasarkan pra survei yang dilakukan peneliti, bahwa di sekolah tersebut ditemukan:

1. Sumber belajar pada mata pelajaran PAI hanya menggunakan buku paket

Buku paket atau buku teks pelajaran merupakan bahan ajar dan sumber belajar yang mudah dipahami dan mudah untuk di gunakan. Karena itu di SMA Negeri 1 Gedong Tataan Kabupaten Pesawaran dan SMA Al-Azhar 3 bandar Lampung kesempatan peserta didik untuk mengulangi pelajaran atau mempelajari materi yang baru kurang efektif, hal ini dikarenakan sumber yang digunakan hanya terfokus pada buku paket yang ada di sekolah.

2. Kurangnya Media dalam proses pembelajaran dalam mata pelajaran PAI

Dalam proses belajar mengajar media merupakan peran yang sangat penting. Karena media akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat kegiatan belajar mengajar. Contoh ketika kegiatan belajar mengajar sedikit terbantu karena adanya penggunaan proyektor, akan tetapi di SMA Negeri 1 Gedong Tataan Kabupaten Pesawaran dan SMA Al-Azhar 3 bandar Lampung media berupa proyektor sangat jarang digunakan oleh guru maupun peserta didik pada mata pelajaran PAI.²

²Wawancara dilakukan terhadap guru mata pelajaran PAI/ Rabu, 31 Jan 2018/14.00 WIB.

3. Peserta didik mudah merasa bosan

Ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung fokus peserta didik tidak lebih dari 20 menit hal ini karena siswa mudah merasa bosan ketika guru sedang menyampaikan materi. Penyampaian materi yang hanya menggunakan metode ceramah sangat mudah menyebabkan kantuk pada siswa karena tidak adanya implementasi pada materi yang disampaikan, dan tidak adanya media yang digunakan yang bisa meningkatkan pemahaman siswa dan mampu memotivasi siswa.³

Berdasarkan analisis angket kebutuhan yang telah disebar ke-2 sekolah menengah atas yaitu SMA Negeri 1 Gedong Tataan Kabupaten Pesawaran dan SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung yang masing-masing kelas terdiri dari 32 peserta didik, dengan jumlah keseluruhan yaitu 64 peserta didik kelas X IPS. Berdasarkan hasil penelitian 58 diantaranya sudah memiliki smartphone yang bisa dipakai mengakses internet, artinya 90% peserta didik dapat memanfaatkan smartphone yang dimiliki untuk melaksanakan pembelajaran secara online maupun offline. Namun yang sangat disayangkan adalah hanya 50% peserta didik yang sering menggunakan smartphone nya untuk mengakses internet dan mencari materi pembelajaran. 27 peserta didik yang menggunakan smartphone nya dalam sehari menghabiskan waktu ≥ 10 jam dalam sehari, kemudian 90% diantaranya berminat untuk belajar menggunakan media berupa modul PAI berbasis aplikasi android menggunakan App. Yet dan sangat setuju

³Wawancara dilakukan terhadap siswa kelas X IPS/ Rabu, 31 Jan 2018/14.00 WIB.

dengan adanya pengembangan modul berbasis andorid menggunakan App.Yet dalam pembelajaran PAI.

Pada penelitian ini angket disebar kepada kelas X IPS di SMA Negeri 1 Gedong Tataan Kabupaten Pesawaran dan SMA Al-Azhar 3 bandar Lampung materi ini sudah terlewatkan, tetapi peneliti tetap memfokuskan pada materi Hikmah Ibadah Zakat, Haji dan Wakaf Dalam Kehidupan.

Berdasarkan analisis observasi sarana dan prasarana yang telah dilakukan terhadap pihak sekolah maka di sekolah tersebtu ditemukan :

1. Ketersediaan perangkat pembelajaran yang dimiliki guru PAI dalam rangka merancang kegiatan pembelajaran yaitu berupa : RPP, Silabus, dan Buku siswa.
2. Ketersediaan fasilitas pendukung yang menunjang proses pembelajaran PAI yaitu berupa : LCD Proyektor
3. Sumber daya sekolah yaitu dimiliki : jumlah guru PAI 3 pendidik di SMA Negeri 1 Gedong Tataan sedangkan di SMA Al-Azhar terdapat 4 pendidik, jumlah buku disesuaikan dengan jumlah siswa.

Dari hasil pra survei yang telah dilakukan, peneliti dengan menyimpulkan hasil observasi lapangan dan wawancara oleh pihak guru dan peserta didik, maka dapat diambil kesimpulan dari permasalahan yang ada yaitu sumber belajar hanya terfokus pada buku paket, meskipun sekolah memfasilitasi media berupa proyektor tetapi guru lebih cenderung menggunakan metode ceramah dalam penyampaian materinya. Hal itu justru membuat peserta didik mudah merasa bosan ketika proses pembelajaran

berlangsung. Oleh karena itu peneliti berinisiatif akan membuat sarana untuk memperoleh pengetahuan, sarana tersebut berupa modul yang nantinya akan menjadi media panduan peserta didik untuk memperoleh pelajaran.

Bahkan di dalam Al-Quran pun telah dianjurkan untuk membuat sarana agar memperoleh pengetahuan, yang dijelaskan dalam surat Ar-Rahman ayat 33 :

وَأَوَّلَآلِأَرْضِالسَّمَوَاتِ أَقْطَارِمْنَ تَنْفُذُ وَأَنْ أَسْتَطَعْتُمْ إِنْ وَالْإِنْسِ الْجِنَّ يَمْعَشَرُ
بِسُلْطَنِ إِلَّا تَنْفُذُونَ لَا فَانْفُذُ

Artinya : "hai sekalian jin dan manusia, jika kamu sanggup menembus (melintasi) penjuru langit dan bumi, maka lintasilah, kamu tidak dapat menembusnya kecuali dengan kekuatan".⁴ (Al-Quran Surat : Ar-Rahman 55:33)

Ayat diatas mengandung isyarat bahwa manusia harus mempunyai kekuatan untuk mengalahkan gaya tarik bumi, manakala manusia ingin menembus penjuru langit meninggalkan bumi. Pada zaman maju seperti saat ini kata kekuatan yang dimaksud adalah penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi tentang peroketan yang dapat mengantarkan manusia ke luar angkasa. Seperti contohnya pesawat luar angkasa Apollo 11 milik Amerika Serikat dan Soyuz milik Rusia yang dapat mengalahkan gaya tarik bumi dengan dorongan roket.

Sesuai dengan tujuan pendidikan nasional dan Al-Quran Surat Ar-Rahman: 33 di atas serta memenuhi tuntunan maka peningkatan kualitas pendidikan merupakan

⁴Departemen Agama RI, *Al-Quran dan Terjemahannya*, (Depok : Al-Huda, 2010) h.532.

kebutuhan yang urgen. Proses pendidikan sudah dimulai sejak manusia itu dilahirkan dalam lingkungan keluarga, dan dilanjutkan dengan jenjang pendidikan formal.

Berhasil atau tidak suatu pendidikan dalam suatu negara salah satunya adalah karena guru. Guru mempunyai peranan yang sangat penting dalam perkembangan dan kemajuan anak didiknya dari sinilah guru dituntut untuk dapat menjalankan tugas dengan sebaik-baiknya. Untuk dapat mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan, guru harus pandai memilih metode dan media yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan anak-didik supaya anak didik merespon positif dan senang dalam proses pembelajaran.⁵

Berbicara tentang media, Media adalah pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Secara lebih khusus pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.⁶ Oleh karena itu, guru harus membuat perencanaan secara seksama dalam membuat media agar pembelajaran tercapai dengan baik. Manfaat media pengajaran dalam proses belajar siswa yaitu.

1. Dengan pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

⁵Abdul Hadis, *Psikologi Dalam Pendidikan*, (Yogyakarta: Diva, 2006), h.38.

⁶Azhar Arsyad, *Op.Cit.*, h. 3.

2. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat kegiatan belajar mengajar.
3. Selain itu, media pembelajarn juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman,menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.⁷

Berdasarkan definisi dari media pengajaran di atas bahwa media pengajaran sangatlah membantu dalam proses dan kelancaran dalam pembelajaran. Oleh karena itu sebisa mungkin guru harus bisa membuat modul atau bahan ajar yang sesuai dengan materi-materi yang akan dipelajari oleh peserta didik. Kesesuaian itu bertujuan agar materi yang akan dipelajari oleh peserta didik dapat diterima dengan baik dan benar secara keseluruhan oleh peserta didik.

Pendidikan Agama Islam adalah usaha sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenai, memahami, menghayati, mengimani, bertakwa berakhlak mulia, mengamalkan ajaran agama Islam dari sumber utamanya kita suci al-Quran dan al-Hadits, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran latihan, serta penggunaan pengalaman.⁸

Dengan memanfaatkan perkembangan teknologi pada saat ini, peneliti mencoba untuk mengembangkan bahan ajar berbasis Android yang didesain semenarik mungkin. Dalam menunjang pengembangan modul tersebut peneliti menggunakan

⁷*Ibid.*, h. 19.

⁸Ramayulis, et.al, *Metodologi Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta:Kalam Mulia,2005),h.21.

sebuah aplikasi App.Yet yang merupakan layanan online untuk membuat aplikasi yang dapat berjalan di platform android gratis tanpa pemrograman.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti berinisiatif membuat aplikasi modul. Biasanya penyajian modul yang berbasis android dalam pembelajaran lebih mudah diserap dan dimengerti dengan baik oleh peserta didik sehingga akan sangat membantu dalam proses penyampaian dan pemahaman terhadap materi yang disampaikan. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat memberi manfaat dan pengetahuan bagi siswa tentang pelajaran Pendidikan Agama Islam yang tidak bersifat monoton karena dalam penyajiannya diolah semenarik mungkin sehingga menjadikan siswa tidak mudah jenuh dan terus semangat belajar. Dengan membuat modul berbasis android yang memanfaatkan aplikasi App.Yet sebagai alat penyampaian materi ajar. Dengan demikian peneliti akan mengadakan penelitian dengan judul “Pengembangan Modul PAI Berbasis Android Pada Materi Hikmah Ibadah Zakat, Haji dan Wakaf Dalam Kehidupan Menggunakan App.Yet Kelas X IPS Di Sekolah Menengah Atas ”

Hal ini didasarkan pada alasan bahwa : (1) modul merupakan suatu persoalan yang penting dan menarik untuk dikembangkan, karena modul merupakan alat bantu dalam proses belajar mengajar. (2) siswa lebih termotivasi, terbimbing dan terkontrol arah pembelajarannya dengan adanya modul, (3) belum adanya modul berupa aplikasi yang berbasis android yang dikembangkan di SMA Negeri 1 Gedong Tataan Kabupaten Pesawaran dan SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung, sehingga peneliti

tertarik untuk mengembangkan modul pada pembelajaran PAI demi keefektifan proses belajar mengajar.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi masalah pada penelitian adalah :

1. Sumber belajar hanya terfokus pada buku paket
2. Kurangnya media dalam proses belajar mengajar
3. Peserta didik mudah merasa bosan dalam pelajaran PAI

C. Pembatasan Masalah

Karena keterbatasan beberapa hal (kemampuan peneliti, waktu peneliti, dan biaya peneliti) maka penelitian ini dibatasi pada beberapa hal, yaitu :

1. Ruang lingkup yang akan diteliti yaitu pengembangan modul PAI berbasis android kelas X IPS di SMA Negeri 1 Gedong Tataan Kabupaten Pesawaran dan SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung.
2. Materi yang diajarkan hanya dibatasi pada materi Hikmah Ibadah Zakat, Haji dan Wakaf Dalam Kehidupan.
3. Penilaian kelayakan modul PAI berbasis android ini dilakukan oleh 3 validator yaitu satu dosen sebagai ahli materi, satu dosen sebagai ahli media, serta praktisi pendidikan dan siswa-siswi kelas X IPS di SMA Negeri 1 Gedong Tataan Kabupaten Pesawaran dan SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan produk berupa modul PAI berbasis android menggunakan *App.Yet* pada materi Hikmah Ibadah Zakat, Haji dan Wakaf Dalam Kehidupan kelas X IPS di SMA Negeri 1 Gedong Tataan Kabupaten Pesawaran dan SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung?
2. Bagaimana kelayakan modul PAI berbasis android menggunakan *App.Yet* pada Hikmah Ibadah Zakat, Haji dan Wakaf Dalam Kehidupan kelas X IPS di SMA Negeri 1 Gedong Tataan Kabupaten Pesawaran dan SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung?
3. Bagaimana respon peserta didik terhadap modul PAI dengan media berbasis *android* melalui *App.Yet* yang telah dihasilkan?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk :

1. Untuk menghasilkan suatu produk berupa modul PAI yang berbasis android pada materi Hikmah Ibadah Zakat, Haji dan Wakaf Dalam Kehidupan kelas X IPS di SMA Negeri 1 Gedong Tataan Kabupaten Pesawaran dan SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung
2. Untuk mengetahui kelayakan pengembangan modul PAI pada materi Hikmah Ibadah Zakat, Haji dan Wakaf Dalam Kehidupan dengan menggunakan media

App.Yet untuk SMA kelas X IPS yang telah dihasilkan menurut para ahli materi, ahli media, dan praktisi pendidikan.

3. Untuk mengetahui respon peserta didik terhadap modul PAI dengan media berbasis android melalui App.Yet yang telah dihasilkan.

F. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian yang berjudul pengembangan Modul PAI pada materi Hikmah Ibadah Zakat, Haji dan Wakaf Dalam Kehidupan Berbasis Android ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

1. Bagi sekolah dapat digunakan sebagai bahan dan masukan dan pertimbangan sebagai suatu metode yang efektif digunakan.
2. Bagi peneliti guru meningkatkan wawasan dan pedoman sebagai calon pendidik.
3. Bagi siswa untuk mengurangi kebosanan siswa pada teknik pembelajaran yang selama ini digunakan.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Pengembangan

Pengembangan adalah suatu proses, cara pembuatan, atau yang dapat dikaitkan dengan pendidikan berarti suatu proses perubahan secara bertahap kearah tingkat yang berkecenderungan lebih tinggi dan meluas secara menyeluruh dan dapat tercipta suatu kesempurnaan.⁹

B. Modul

1. Pengertian Modul

Setiap kegiatan pembelajaran pasti membutuhkan bahan belajar. Bahan belajar yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran, memiliki bentuk bermacam-macam baik dalam bentuk cetak maupun non cetak. Pada umumnya bahan belajar yang digunakan berbentuk cetak atau tertulis, contohnya seperti modul, LKS (lembar kerja siswa), buku paket dan lain-lain. Akan tetapi banyak orang yang tidak bisa membedakan antara modul, LKS dan buku paket. Untuk itu penulis akan memaparkan definisi modul sebagai berikut :

Modul ialah bahan belajar yang dirancang secara sistematis berdasarkan kurikulum tertentu dan dikemas dalam bentuk satuan pembelajaran terkecil dan

⁹Rahmat Hidayat “Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Problem Based Learning Pada Materi Segiempat untuk SMP Kelas VII” (On-line), tersedia di: <http://propsem.blogspot.com/2013/06/pengembangan-modul-pembelajaran.html?m=1> (19 Agustus 2018/ 22.31 WIB)

memungkinkan dipelajari secara mandiri dalam satuan waktu tertentu. Dalam buku ini yang disebut sebagai modul dibatasi pada “Bahan Belajar Tercetak”.¹⁰

Modul merupakan salah satu bentuk bahan ajar yang dikemas secara utuh dan sistematis, didalamnya memuat seperangkat pengalaman belajar yang terencana dan didesain untuk membantu peserta didik menguasai tujuan belajar yang spesifik. Modul minimal memuat tujuan pembelajaran, materi/substansi belajar, dan evaluasi.¹¹

Fleksibilitas modul sebagai materi pelajaran atau bahan pembelajaran sangat tinggi. Setiap modul dapat dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan peningkatankompetensi lulusan. Pengembangan modul dapat diselaraskan dengan kebutuhan seperti pada pengembangan mutu untuk meraih prestasi berikut :

- a. Lulus seleksi perguruan tinggi
- b. Meraih kejuaraan bidang akademik tingkat kabupaten/kota
- c. Menampilkan karya inovatif
- d. Meraih KKM (kriteria ketuntasan minimal) tiap semester
- e. Menggunakan TIK (tujuan instruksioanl khusus)
- f. Menggunakan bahasa inggris atau bahasa asing lainnya
- g. Menyetarakan mutu lulusan dengan sekolah unggul

¹⁰Purwanto, et. al., *Pengembangan Modul*, (Jakarta: Depdiknas, 2007), h. 3.

¹¹Daryanto, *Menyusun Modul* (Yogyakarta: Gava Media, 2013), h.1.

Para Ahli juga berpendapat tentang modul, berikut ini pengertian modul menurut para ahli yaitu :¹²

- a. Winkel, Modul merupakan satuan program belajar mengajar yang terkecil, yang dipelajari oleh siswa sendiri secara perseorangan atau diajarkan oleh siswa kepada dirinya sendiri (self-instructional).
- b. Anwar, modul adalah bahan ajar yang disusun secara sistematis dan menarik yang mencakup isi materi, metode dan evaluasi yang dapat digunakan secara mandiri untuk mencapai kompetensi yang diharapkan.
- c. Goldschmid, modul sebagai sejenis satuan kegiatan belajar yang terencana, di desain guna membantu siswa menyelesaikan tujuan-tujuan tertentu.
- d. Vembrianto, menyatakan bahwa suatu modul adalah suatu paket pengajaran yang memuat satu unit konsep daripada bahan pelajaran. Pengajaran modul merupakan usaha penyelenggaraan pengajaran individual yang memungkinkan siswa menguasai satu unit bahan pelajaran sebelum dia beralih kepada unit berikutnya.

2. Karakteristik dan Desain Modul

a. Karakteristik Modul

Pengembangan modul sangat membutuhkan karakteristik untuk bisa menilai apakah modul itu bisa dikatakan efektif atau belum. Karakteristik merupakan pengkategorian yang harus terpenuhi oleh setiap sistem, jika sistem ini mampu

¹²Yusranalenk "Pengertian Modul" (On-line) tersedia di: http://yusranalenkk.blogspot.co.id/2014/01/pengertian-modul_9.html?m=1 (16 Febuari 2018/ 11.00 WIB)

memenuhi karakteristik yang telah ditentukan maka sistem ini bisa dikatakan baik, dalam hal ini yang dimaksud sistem adalah modul.

Untuk menghasilkan modul yang mampu meningkatkan motivasi belajar, pengembangan modul harus memperhatikan karakteristik yang diperlukan sebagai modul berikut ini adalah 5 (lima) karakteristik yaitu :¹³

1) Self Instruction

Merupakan karakteristik penting dalam modul, dengan karakter tersebut memungkinkan seseorang belajar secara mandiri dan tidak tergantung pada pihak lain. Untuk memenuhi karakter self instruction, maka modul harus:

- a) Memuat tujuan pembelajaran yang jelas, dan dapat menggambarkan pencapaian Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar.
- b) Memuat materi pembelajaran yang dikemas dalam unit-unit kegiatan yang kecil/spesifik, sehingga memudahkan dipelajari secara tuntas.
- c) Tersedia contoh dan ilustrasi yang mendukung kejelasan pemaparan materi pembelajaran.
- d) Terdapat soal-soal latihan, tugas dan sejenisnya yang memungkinkan untuk mengukur penguasaan peserta didik.
- e) Kontekstual, yaitu materi yang disajikan terkait dengan suasana, tugas atau konteks kegiatan dan lingkungan peserta didik.
- f) Menggunakan bahasa yang sederhana dan komunikatif.
- g) Terdapat rangkuman materi pembelajaran.

¹³Daryanto, *Op.Cit.*, h. 9.

- h) Terdapat instrumen penilaian, yang memungkinkan peserta didik melakukan penilaian mandiri (self assessment).
- i) Terdapat umpan balik atas penilaian peserta didik, sehingga peserta didik mengetahui tingkat penguasaan materi. Terdapat informasi tentang rujukan/pengayaan/refrensi yang mendukung materi pembelajaran dimaksud.

2) Self Contained

Modul dikatakan self contained bila seluruh materi pembelajaran yang dibutuhkan termuat dalam modul tersebut. Tujuan dan konsep ini adalah memberikan kesempatan peserta didik mempelajari materi pembelajaran secara tuntas, karena materi belajar dikemas kedalam satu kesatuan yang utuh. Jika harus dilakukan pembagian atau pemisahan materi dari satu standar kompetensi/komptensi dasar, harus dilakukan dengan hati-hati dan memperhatikan keluasan standar kompetensi/kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh peserta didik.

3) Berdiri sendiri (Stand Alone)

Stand Alone atau berdiri sendiri merupakan karakteristik modul yang tidak tergantung pada bahan ajar atau media lain, atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar/media lain. Dengan menggunakan modul, peserta didik tidak perlu bahan ajar yang lain untuk mempelajari atau mengerjakan tugas pada modul tersebut.

Jika peserta didik masih menggunakan dan bergantung padabahan ajar lain selain modul yang digunakan, maka bahan ajar tersebut tidak diktaegorikan sebagai modul yang berdiri sendiri.

4) Adaptif

Modul hendaknya memiliki adaptasi yang tinggi terhadap perkembangan ilmu dan tekhnologi. Dikatakan adaptif jika modul tersebut dapat menyesuaikan perkembangan ilmu pengetahuan dan tekhnologi, serta fleksibel/luwes digunakan diberbagai perangkat keras (hardware).

5) Bersahabat/ Akrab (user friendly)

Modul hendaknya juga memenuhi kaidah user friendly atau bersahabat/akrab dengan pemakainya. Setiap instruksi dan paparan informasi yang tampil bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya, termasuk kemudahan pemakai dalam merespon dan mengakses sesuai dengan kegunaan. Penggunaan bahsa yang sederhana, mudah dimengerti, serta menggunakan istilah yang umum digunakan, merupakan salah satu bentuk user friendly.

Penulis menyimpulkan bahwa dari karakteristik yang telah dijelaskan diatas hendaknya terpenuhi, karena modul dapat dikatakan efektif jika memenuhi karakteristik yang telah ditentukan.

b. Desain Modul

Untuk menghasilkan produk berupa modul maka perlu adanya desain, desain merupakan penggambaran yang dijadikan tujuan dalam proses pembuatannya, jika

desain yang dibuat sesuai dengan karakteristik modul makasecara tidak langsung mempermudah kegiatan belajar mengajar. Berikut ini penjelasan tentang desain modul yaitu :

Langkah awal yang perlu dilakukan dalam pengembangan suatu modul adalah menetapkan desain atau rancangannya. Desain menurut Oemar Hamalik adalah suatu petunjuk yang memberi dasar, arah, tujuan dan teknik yang ditempuh dalam memulai dan melaksanakan suatu kegiatan.¹⁴

Kedudukan desain dalam pengembangan modul adalah sebagai salah satu dari komponen prinsip pengembangan yang mendasari dan memberi arah teknik dan tahapan penyusunan modul. Kedudukan dimaksud lebih jelas ditunjukkan dalam gambar berikut.

Terdapat sejumlah prinsip yang perlu diperhatikan di dalam pengembangan modul. Modul harus dikembangkan atas dasar hasil analisis kebutuhan dan kondisi. Perlu diketahui dengan pasti materi belajar apa saja yang perlu disusun menjadi suatu modul, berapa jumlah modul yang diperlukan, siapa yang akan menggunakan, sumberdaya apa saja yang diperlukan dan telah tersedia untuk mendukung penggunaan modul, dan hal-hal lain yang dinilai perlu. Selanjutnya, dikembangkan desain modul yang dinilai paling sesuai dengan berbagai data dan informasi objektif yang diperoleh dari analisis kebutuhan dan kondisi. Bentuk, struktur dan komponen modul seperti apa yang dapat memenuhi berbagai kebutuhan dan kondisi yang ada.

¹⁴*Ibid.*, h. 11.

Berdasarkan desain yang telah dikembangkan, disusun modul per modul yang dibutuhkan. Proses penyusunan modul terdiri dari tiga tahapan pokok. Pertama, menetapkan strategi pembelajaran dan media pembelajaran yang sesuai. Pada tahap ini, perlu diperhatikan berbagai karakteristik dari kompetensi yang akan dipelajari, karakteristik peserta didik, dan karakteristik konteks dan situasi dimana modul akan digunakan. Kedua, memproduksi atau mewujudkan fisik modul. Komponen isi modul antara lain meliputi: tujuan belajar, prasyarat pembelajar yang diperlukan, substansi atau materi belajar, bentuk-bentuk kegiatan belajar dan komponen pendukungnya. Ketiga, mengembangkan perangkat penilaian. Dalam hal ini, perlu diperhatikan agar semua aspek kompetensi (pengetahuan, keterampilan, dan sikap terkait) dapat dinilai berdasarkan kriteria tertentu yang telah ditetapkan.

Modul yang telah diproduksi kemudian digunakan/ diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan belajar dilaksanakan sesuai dengan alur yang telah digariskan dalam modul. Kegiatan belajar diakhiri dengan kegiatan penilaian hasil belajar. Pelaksanaan penilaian juga mengikuti ketentuan yang telah dirumuskan di dalam modul.

Modul yang telah dan masih digunakan dalam kegiatan pembelajaran, secara periodik harus dilakukan evaluasi dan validasi. Evaluasi lebih dimaksudkan untuk mengetahui dan mengukur apakah implementasi pembelajaran dengan modul dapat dilaksanakan sesuai dengan desain pengembangannya. Bila tidak atau kurang optimal, maka modul perlu diperbaiki sesuai dengan hasil evaluasi. Sedangkan validasi, lebih ditujukan untuk mengetahui dan mengukur apakah materi/isi modul

masih sesuai (valid) dengan perkembangan kebutuhan dan kondisi yang berjalan saat ini. Karena modul telah disusun beberapa waktu sebelumnya, ada kemungkinan isi modul sudah tidak relevan lagi dengan perkembangan yang ada. Karenanya, perlu disesuaikan dengan perkembangan.

Maksud dari prinsip jaminan kualitas adalah, bahwa modul senantiasa harus selalu dipantau efektivitas dan efisiensinya. Modul harus efektif untuk mencapai tujuan kegiatan belajar mengajar. Selain itu juga harus efisien dalam implementasinya. Kesemuanya (efektif dan efisien) harus diyakini (assured) dapat terjadi.

Seluruh prinsip di atas, selain bersifat siklus, satu dengan lainnya saling terkait dan memberi umpan balik. Adanya satu informasi ketidaksesuaian dengan yang diharapkan dari satu prinsip, menjadi balikan bagi komponen prinsip yang lain.

c. Fungsi Modul

Fungsi dapat diartikan sebagai sesuatu yang bisa digunakan atau dimanfaatkan oleh penggunanya, sedangkan modul adalah sumber belajar berupa teks yang biasanya dalam bentuk cetak. Berikut ini penulis memaparkan fungsi-fungsi modul yaitu:

Modul berfungsi sebagai bahan belajar yang bersifat mandiri artinya cara belajar aktif dan partisipasi untuk mengembangkan diri masing-masing individu yang tidak

terkait dengan kehadiran guru, dosen, pertemuan tatap muka di kelas, kehadiran teman sekolah.¹⁵

Selain itu modul juga berfungsi bahan belajar yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran peserta didik.¹⁶ Dengan modul peserta didik dapat belajar lebih terarah dan sistematis. Peserta didik diharapkan dapat menguasai kompetensi yang dituntut oleh kegiatan pembelajaran yang diikutinya. Modul juga diharapkan memberikan petunjuk belajar bagi peserta didik selama mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Maka penulis menyimpulkan bahwa modul berfungsi sebagai sumber belajar yang digunakan baik guru maupun siswa selama proses belajar mengajar berlangsung, sehingga siswa mampu memahami materi dengan mudah dan menguasai semua kompetensi yang telah ditentukan.

1) Kelebihan Pembelajaran dengan Modul

Adapun kelebihan pembelajaran dengan modul yaitu :

- (a) Modul dapat memberikan umpan balik sehingga peserta didik mengetahui kekurangan mereka dan segera melakukan perbaikan.
- (b) Dalam modul ditetapkan tujuan pembelajaran yang jelas sehingga kinerja siswa belajar terarah dalam mencapai tujuan pembelajaran.

¹⁵Lasmiyati, Idris Harta, Pengembangan Modul Pembelajaran untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Minat SMP. *Tadris: Jurnal Tharbiyah dan keguruan*, 2007, Vol. 9. Nomor 2, h. 8.

¹⁶Purwanto et.al, *Op.Cit.*, h. 4.

- (c) Modul yang didesain menarik, mudah untuk dipelajari, dan dapat menjawab kebutuhan tentu akan menimbulkan motivasi siswa untuk belajar.
- (d) Modul bersifat fleksibel karena materi modul dapat dipelajari oleh siswa dengan cara dan kecepatan yang berbeda.
- (e) Kerjasama dapat terjalin karena dengan modul persaingan dapat diminimalisir dan antar peserta didik.
- (f) Remidi dapat dilakukan karena modul memberikan kesempatan yang cukup bagi siswa untuk dapat menemukan sendiri kelemahannya berdasarkan evaluasi yang diberikan.

2) Kekurangan Pembelajaran Menggunakan Modul

Adapun kekurangan yang dimiliki modul yaitu :

- (a) Interaksi antar siswa berkurang sehingga perlu diadakannya kegiatan kelompok.
- (b) Kemandirian yang bebas menyebabkan siswa tidak disiplin dan menunda mengerjakan tugas sehingga perlu membangun budaya mengajar.
- (c) Memerlukan fasilitas, media, sumber dan lainnya
- (d) Persiapan materi lebih membutuhkan biaya mahal dibandingkan metode ceramah.¹⁷

¹⁷Lasmiyati, Idris Harta, Pengembangan Modul Pembelajaran untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Minat SMP. *Tadris: Jurnal Tharbiyah dan keguruan*, 2007, Vol. 9. Nomor 2, h. 8.

Menurut peneliti penggunaan modul lebih efektif karena materi yang disajikan lebih lengkap jika dibandingkan dengan buku paket, selain itu terdapat evaluasi disetiap bab dan jugadilengkapi dengan soal-soal lebih banyak sehingga lebih mudah untuk mengasah kemampuan siswa.

d. Prinsip-prinsip Pembelajaran Modul

Prinsip adalah sesuatu yang dipegang sebagai panutan yang utama yang dijadikan sebagai dasar dari pokok berpikir, berpijak dan bertindak. Maka penulis memaparkan prinsip-prinsip pembelajaran modul terdiri dari :¹⁸

- 1) Prinsip Fleksibilitas yaitu dapat disesuaikan dengan perbedaan siswa yang menyangkut dalam kecepatan belajar mereka, gaya belajar, dan bahan pelajaran.
- 2) Prinsip balikan (Feedback) yaitu memberikan balikan segera sehingga siswa dapat memperbaiki kesalahannya dengan segera, disamping siswa dapat mengetahui dengan segera terhadap hasil belajarnya.
- 3) Prinsip penguasaan tuntas (Mastery learning) yaitu siswa belajar secara tuntas dan mendapatkan kesempatan memperoleh nilai setinggi-tingginya tanpa membandingkan prestasi siswa yang lainnya.
- 4) Prinsip Remedial yaitu siswa diberi kesempatan untuk segera memperbaiki kesalahan-kesalahan yang ditemukan mereka berdasarkan evaluasi secara

¹⁸Mahmud09 “Pembelajaran Modul” (On-line), tersedia di : <https://mahmud09-kumpulanmakalah.blogspot.co.id/2011/01/pembelajaran-modul.html> (11 Januari 2018/ 13.00 WIB).

kontinu. Siswa tidak perlu mengulangi seluruh bahan pelajaran tetapi hanya bagian-bagian yang dianggap/berkenaan dengan kesalahan saja.

- 5) Prinsip motivasi dan kerjasama yaitu pengajaran modul dapat membimbing siswa secara teratur dengan langkah-langkah tertentu dan dapat pula menibulkan motivasi yang kuat untuk belajar dengan giat.
- 6) Prinsip pengayaan yaitu siswa dapat menyelesaikan dengan cepat belajarnya dan mendapat kesempatan untuk mendengarkan ceramah dari guru dan atau pelajaran tambahan sebagai pengayaan. Disamping itu guru dapat memberi bantuan individual bagi siswa yang membutuhkannya.

Selain itu ada tiga prinsip yang diperlukan dalam penyusunan bahan ajar, ketiga prinsip itu adalah :¹⁹

- 1) Prinsip relevansi atau keterkaitan atau berhubungan erat, maksudnya adalah materi pembelajaran hendaknya relevan dengan pencapaian standar kompetensi dan kompetensi dasar. Jika kemampuan yang diharapkan oleh menghafalkan fakta, materi yang disajikan adalah fakta. Kalau kompetensi dasar meminta kemampuan melakukan sesuatu, materi pelajarannya adalah prosedur atau cara melakukan sesuatu.
- 2) Prinsip konsistensi adalah ketaatan dalam penyusunan bahan ajar. Misalnya kompetensi dasar meminta kemampuan siswa untuk menguasai tiga

¹⁹Khairani Paic “Memahami Pembuatan Modul Ajar, Prinsip Penyusunan Modul Ajar Dan Prosedur Penyusunan Modul Ajar” (On-line), tersedia di : <http://khaeranitarbiyah.blogspot.co.id/2014/10/normal-0-false-false-false-en-us-x-none.html?m=1> (21 Februari 2018/ 11.15 WIB).

macam konsep, materi yang disajikan juga tiga macam. Misalnya kemampuan yang diharapkan dikuasai siswa adalah menyusun paragraf deduktif, materinya sekurang-kurangnya pengertian paragraf deduktif, cara menyusun paragraf deduktif, dan cara merevisi paragraf deduktif. Artinya, apa yang diminta itulah yang diberikan.

- 3) Prinsip kecukupan, artinya materi yang disajikan hendaknya cukup memadai untuk mencapai kompetensi dasar. Materi tidak terlalu sedikit dan tidak terlalu banyak. Jika materi terlalu sedikit kemungkinan siswa tidak akan dapat mencapai kompetensi dasar dengan memanfaatkan materi itu. Kalau materi terlalu banyak akan banyak menyita waktu untuk mempelajarinya.

Penulis menyimpulkan dalam proses pembelajaran menggunakan modul terdapat enam prinsip pembelajaran modul yaitu prinsip fleksibilitas, prinsip balikan atau feedback, prinsip penguasaan tuntas, prinsip remedial, prinsip motivasi, dan prinsip pengayaan. Dari penjelasan diatas dapat dipahami bahwa ke-enam prinsip tersebut merupakan satu kesatuan yang saling melengkapi, yang mana penggunaannya secara berurutan berdasarkan prinsip-prinsip diatas, begitu juga sama halnya dengan tiga prinsip penyusunan bahan ajar.

e. Langkah-langkah Membuat Modul Menggunakan App.Yet

Berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan bahwa modul yang akan dikembangkan berupa modul android, berikut adalah langkah-langka membuat modul android menggunakan app.yet:²⁰

- 1) Membuka link www.appyet.com
- 2) Kemudian registrasi ke App.Yet dengan menggunakan email dan isi perintah yang tertera pada kolom
- 3) Lalu beri nama aplikasi
- 4) Atur icon aplikasi, icon pemberitahuan, dan sesuaikan dengan ukuran yang ditentukan
- 5) Lalu upload gambar yang anda inginkan
- 6) Kemudian save changes pada setiap selesai proses upload
- 7) Selanjutnya pilih menu modules
- 8) Untuk menambakan modul baru pilih go to new module
- 9) Setelah itu pilih kategori modul web
- 10) Masukkan nama materi yang sesuai dengan materi pembelajaran beserta nomor urut dari modul tersebut
- 11) Lalu masukkan materi yang sesuai dan ulangi langkah nomor 8, 9, 10 untuk menambakan materi yang akan ditampilkan

²⁰Muhammad Candra Syahputra, *Guru Kreatif Pake TIK dong*, (Bandar Lampung : Harakindo Publishing, 2017), h. 53.

- 12) Kemudian pilih menu general untuk mengatur icon dengan memasukkan gambar pada setiap materi yang baru dimasukkan kemudian save changes
- 13) Untuk melihat materi yang telah ditambahkan dapat dilihat pada menu “modules” maka akan tampil kumpulan materi yang telah dimasukkan pada aplikasi Modul PAI
- 14) Langkah terakhir mengubah modul menjadi Android Package (Apk) dengan cara “submit to build” untuk mengirimkan aplikasi ke inbox e-mail
- 15) Kemudian buka e-mail dan lakukan verifikasi setelah selesai buka kembali App. Yet di menu Build akan muncul link download “Download within 24 hours”, klik link tersebut tunggu hingga Apk terdownload untuk kemudian dipindahkan ke perangkat android
- 16) Setelah android package dipindahkan dari personal computer ke perangkat android langkah selanjutnya yaitu proses instalasi. Instalasi secara manual klik Apk dan Install maka aplikasi modul dapat dilihat pada laman homescreen seluler anda.

f. Pengembangan Modul

Modul dapat diartikan sebagai materi pelajaran yang disusun dan disajikan secara tertulis sedemikian rupa sehingga pembacanya diharapkan dapat menyerap sendiri materi tersebut, dengan kata lain sebuah modul adalah sebagai bahan belajar dimana pembacanya dapat belajar mandiri. Modul dapat dikembangkan dengan berbagai cara antara lain sebagai berikut:

Menurut Daryanto pengembangan bahan belajar mandiri (modul) dapat ditempuh dengan langkah-langkah sebagai berikut ; (1) perencanaan, (2) penulisan, (3) review atau revisi, dan (4) finalisasi.²¹

Sedangkan menurut Purwanto pengembangan modul dapat dilakukan melalui langkah-langkah sebagai berikut yaitu :²²

1) Cara pengembangan modul

(a) Adaptasi

Modul adaptasi ialah bahan belajar yang dikembangkan atas dasar buku yang ada dipasaran. Sebelum pembelajaran berlangsung guru atau dosen mengidentifikasi buku-buku yang ada (di toko buku atau perpuatakaan) yang isinya relevan dengan materi yang akan diajarkan. Setelah itu guru atau dosen memilih salah satu buku tersebut sebagai bahan belajar yang akan digunakan dengan secara utuh ataupun sebagian dengan dilengkapi panduan belajar.

(b) Kompilasi

Modul kompilasi ialah bahan belajar yang dikembangkan atas dasar buku-buku yang ada di pasaran, jurnal ilmiah dan modul yang sudah ada sebelumnya. Kompilasi dilakukan oleh itu guru atau dosen dengan

²¹Daryanto, *Op.Cit.*, h. 31.

²²Purwanto et.al, *Op.Cit.*, h. 4.

menggunakan garis-garis besar program pembelajaran/pelatihan (GBPP) atau silabi yang disusun sebelumnya.

(c) Menulis

Menulis adalah cara pengembangan modul yang paling ideal. Bagi guru atau dosen menulis sendiri modul yang dipergunakan dalam pembelajaran adalah membuktikan dirinya sebagai seorang yang profesional. Bagi guru atau dosen menulis modul merupakan tugas pokok yang dihargai sebagai kegiatan pengumpulan angka kredit. Angka kredit yang diperoleh oleh guru atau dosen dari kegiatan menulis ini sangat tinggi nilainya, sehingga akan mengantarkan seorang mencapai jabatan tertinggi. Hal tersebut sesuai dengan tingkat kesulitan tertinggi dibanding dengan kedua cara lain yang telah diuraikan terdahulu.

(d) Langkah-langkah Pengembangan Modul

Dalam pengembangan modul terdapat beberapa langkah-langkah dalam pelaksanaannya, berikut ini adalah langkah-langkah yang harus ditempuh yaitu :

(1) Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan ini sangat penting dalam proses pengembangan modul, agar bahan belajar yang kita kembangkan dapat membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Selain itu bila dilakukan perencanaan

yang baik bahan belajar yang dihasilkan memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi dan tingkat kedalaman materi yang sesuai dengan tingkat kemampuan sasaran didik.

Penulis hendaknya terlibat ketika dalam tahap perencanaan sehingga ia benar-benar mengetahui tentang tujuan yang ingin dicapai dan materi yang harus disajikan. Para ahli dan penulis ini berkumpul untuk menentukan Garis-Garis Besar Isi Modul (GBIM) atau Garis-Garis Isi Pembelajaran/Pelatihan (GIPP) yang akan dijadikan pedoman dalam penyusunan modul. GBIM merupakan cetak biru (blueprint) bagi modul yang akan ditulis dan biasanya dituangkan dalam suatu format matrik yang memuat berbagai aspek terutama menyangkut kompetensi, dan cakupan materi.

(2) Tahap Penulisan

Seperti telah dijelaskan dalam bagian terdahulu, bahwa dari tahap perencanaan diharapkan dapat dihasilkan suatu rencana modul yang dituangkan dalam Garis-Garis Besar Isi Modul (GBIM). GBIM ini berisi tentang sasaran atau diklat, tujuan umum dan tujuan khusus, materi atau isi pelajaran, media yang digunakan dan strategi penilaian.

(3) Tahap Review, Uji Coba dan Revisi

- Review

Dalam kegiatan ini anda meminta beberapa orang untuk membaca draft anda secara cermat dan mintalah kritik dari mereka memberikan komentar yang konstruktif. Ada tiga kelompok review, yaitu; Ahli materi, Ahli media, dan teman sejawat.

- Uji Coba

- Uji coba tatap muka dalam kelompok kecil

Uji coba membutuhkan dua atau tiga peserta didik sebagai sampel. Sampel hendaknya dari peserta didik yang akan mempelajari bahan belajar ini. Peserta didik diminta untuk mengerjakan/mempelajari draft modul yang telah diperbaiki berdasarkan hasil review ahli materi, ahli media.

- Uji coba lapangan

Dalam uji coba ini membutuhkan sampel peserta didik lebih banyak 20-30 orang.

- Revisi

Tujuan diadakannya review dan uji coba adalah untuk perbaikan bahan belajar. Bila semua informasi atau

komentar yang didapatkan dari ahli materi, ahli media dan teman sejawat dipakai untuk memperbaiki bahan belajar, maka kita sudah mendapatkan bahan belajar yang baik. Dan juga uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan dijadikan dasar perbaikan modul, maka kita telah mendapatkan modul yang lebih baik.

- Finalisasi dan pencetakan

Setelah modul review, diuji coba dan direvisi maka langkah berikutnya adalah finalisasi dan pencetakan. Finalisasi berarti melihat kembali kebenaran text dan kelengkapan modul sebelum modul siap dicetak.

Dalam percetakan modul yang penting untuk diperhatikan adalah Typografi/ tata huruf, Heading, Penomoran halaman dan catatan kaki, Layout, Ilustrasi, Penggunaan warna

Dari penjelasan diatas penulis menyimpulkan bahwa penelitian yang akan dilakukan oleh penulis, yaitu dengan cara menggunakan pengembangan kompilasi yang mana dalam prosesnya penulis mengembangkan bahan ajar berupa modul melalui buku-buku yang ada di toko-toko buku atau perpustakaan, jurnal ilmiah, dan juga modul yang sudah ada sebelumnya. Dalam pembuatannya harus melalui tahapan-tahapan atau beberapa langkah-langkah yaitu ; tahap perencanaan, tahap penulisan, tahap review(review, uji coba, dan revisi) dan tahap finalisasi atau pencetakan.

C. Pendidikan Agama Islam (PAI)

1. Definisi Pendidikan Agama Islam (PAI)

Setiap jenjang pendidikan pasti ada mata pelajaran atau bidang study Pendidikan Agama Islam (PAI), Pendidikan Agama Islam merupakan bidang keagamaan yang dijadikan rumpun mata pelajaran yang wajib dipelajari oleh setiap siswa yang beragama Islam. Akan tetapi banyak siswa yang tidak faham arti dari Pendidikan Agama Islam itu sendiri, oleh karena itu penulis memaparkan beberapa definisi Pendidikan Agama Islam sebagai berikut :

Pendidikan adalah kegiatan kompleks, dimensinya luas, dan dipengaruhi oleh banyak variabel. Proses pendidikan tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. Perspektif mengajar dilakukan oleh guru/pendidik, pihak yang mendidik. Selain itu perubahan sikap dan tingkah juga akan dipengaruhi oleh pendidikan dalam usaha mendewasakan diri. Tanpa melalui proses pendidikan tidak mungkin suatu manusia dapat berkembang sejalan dengan aspirasi (cita-cita) untuk maju, sejahtera dan bahagia.²³

Pendidikan Agama Islam adalah usaha sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenai, memahami, menghayati, mengimani, bertakwa berakhlak mulia, mengamalkan ajaran agama Islam dari sumber utamanya kitab suci

²³Rubhan Masykur. et.al., Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash. *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika*, 2017, Vol. 8, No. 2, h. 177-186.

al-Quran dan al-Hadits, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran latihan, serta penggunaan pengalaman.²⁴

Secara terminologis Pendidikan Agama Islam sering diartikan dengan pendidikan yang berdasarkan ajaran Islam. Dalam pengertian yang lain dikatakan oleh Ramayulis bahwa pendidikan Agama Islam adalah Proses mempersiapkan manusia supaya hidup dengan sempurna dan bahagia, mencintai tanah air, dan tegap jasmaninya, sempurna budi pekertinya (*akhlak*-nya), teratur pikirannya, halus perasaannya, mahir dalam pekerjaannya, manis tutur katanya, baik dengan lisan maupun tulisan.²⁵

Marimba sebagaimana dikutip oleh Tafsir memberikan definisi pendidikan Agama Islam sebagai bimbingan jasmani dan rohani berdasarkan hukum-hukum Agama Islam menuju kepada terbentuknya kepribadian utama menurut ukuran Agama Islam. Dari pengertian tersebut sangat jelas bahwa pendidikan Agama Islam adalah suatu proses *educative* yang mengarah kepada pembentukan *akhlak* atau kepribadian baik.

Zakiah Daradjat mendefinisikan pendidikan Agama Islam adalah, suatu usaha sadar untuk membina dan mengasuh peserta didik agar senantiasa untuk memahami ajaran Islam secara menyeluruh (*kaffah*). Lalu menghayati tujuan yang pada akhirnya dapat mengamalkan serta menjadikan Islam sebagai pandangan hidup.

Definisi pendidikan agama Islam secara lebih rinci dan jelas, tertera dalam kurikulum pendidikan Agama Islam ialah sebagai upaya sadar dan terencana dalam

²⁴Ramayulis, Hajj, *Op.Cit*, h. 21.

²⁵Heri Gunawan, *Kurikulum dan Pengembangan Pendidikan Agama Islam*, (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2013), h. 201.

menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani, bertaqwa, dan berakhlak mulia dalam mengamalkan ajaran agama Islam dari sumber utamanya kitab suci al-Quran dan Hadits, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, serta penggunaan pengalaman. Dibarengi tuntunan untuk menghormati penganut agama lain dalam hubungannya dengan kerukunan antar umat beragama dalam masyarakat hingga terwujud kesatuan dan persatuan bangsa.

Selain itu beberapa para ahli juga mendefinisikan Pendidikan Agama Islam, yaitu:²⁶

- a. Zuhairini mengartikan Pendidikan Agama Islam (PAI) sebagai usaha sadar secara sistematis dan pragmatis dalam membantu peserta didik supaya mereka hidup sesuai ajaran Islam.
- b. Menurut Zakiah Daradjat, PAI adalah suatu usaha untuk membina dan mengasuh peserta didik agar senantiasa dapat memahami ajaran Islam secara menyeluruh, lalu menghayati tujuan yang pada akhirnya dapat mengamalkan serta menjadikan Islam sebagai pandangan hidup.
- c. Kemudian Taya Yusuf mengartikan Pendidikan Agama Islam sebagai usaha sadar generasi tua untuk mengalihkan pengalaman, pengetahuan, kecakapan, dan keterampilan kepada generasi muda agar kelak menjadi manusia bertakwa kepada Allah Swt.

²⁶Novan Ardy Wiyani, *Inovasi Kurikulum dan Pembelajaran PAI SMA Berbasis Pendidikan Karakter*, (Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA), h. 46.

- d. Menurut Ahmad Tafsir, PAI adalah bimbingan yang diberikan orang dewasa kepada seseorang agar ia berkembang secara maksimal sesuai dengan ajaran Islam.
- e. Sementara itu menurut Nazarudin, PAI merupakan usaha sadar dan terencana untuk menyiapkan peserta didik dalam meyakini, memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran atau latihan. Pendidikan Agama Islam yang pada hakikatnya yang merupakan sebuah proses itu, dalam pengembangan-nya juga dimaksud sebagai rumpun mata pelajaran yang diajarkan di sekolah maupun diperguruan tinggi.

Ada beberapa pasal dalam UU No. 20 Tahun 2003 yang menyinggung tentang pendidikan Islam. Di dalam aturan tersebut setidaknya ada tiga hal yang terkait dengan Pendidikan Islam. Pertama, pendidikan sebagai lembaga, kedua pendidikan Islam sebagai mata pelajaran, dan ketiga, pendidikan Islam sebagai nilai.²⁷

Metodologi Islam dalam melakukan pendidikan adalah dengan melakukan pendekatan, baik segi jasmani maupun segi rohani, baik kehidupannya secara fisik maupun kehidupannya secara mental, dan segala kegiatannya di bumi.

Kehidupan beragama di Indonesia secara konstitusional dijamin keberadaannya seperti termaktub pada pasal 29 UUD 1945, yaitu :

- a. Negara berdasarkan atas ketuhanan yang maha esa

²⁷ Ismun Ali, *Kapita Selekta Pendidikan Islam*, (Jatiagung: STAI An-Nur), h. 104.

- b. Negara menjamin kemerdekaan tiap-tiap penduduk untuk memeluk agamanya masing-masing dan untuk beribadah menurut agama dan kepercayaannya itu.

Pemerintah Indonesia menyesuaikan pendidikan dengan tuntutan dan aspirasi rakyat, sebagaimana tercantum dalam UUD 1945 pasal 31 yang berbunyi:

- 1) Tiap-tiap warga negara berhak mendapatkan pengajaran.
- 2) Pemerintah mengusahakan suatu system pengajaran nasional yang diatur dengan undang-undang.

Di Indonesia Pendidikan Agama Islam merupakan sub sistem dari pendidikan Nasional, untuk itu tujuan yang akan dicapai sebenarnya merupakan pencapaian dari salah satu atau beberapa aspek dari tujuan pendidikan nasional.²⁸

Penulis menyimpulkan bahwa Pendidikan Agama Islam adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah yang bertujuan untuk menanamkan ajaran agama Islam kepada peserta didik agar bertakwa kepada Allah Swt yang sesuai dengan salah satu aspek tujuan pendidikan nasional.

2. Fungsi Pendidikan Agama Islam di Sekolah

Dalam setiap mata pelajaran atau bidang study pasti memiliki fungsi tersendiri, begitu juga dengan mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang memiliki berbagai fungsi, berikut ini penulis memaparkan fungsi Pendidikan Agama Islam yaitu :

Heri gunawan mengatakan bahwa peran dan fungsi pendidikan Agama Islam demikian strategis dalam menciptakan kondisi masyarakat yang sejahtera, adil, dan

²⁸*Ibid.*, h. 106.

makmur. Pendidikan Islam akan membimbing dan memproses sumber daya manusia dengan bimbingan wahyu hingga terbentuk individu-individu yang memiliki kompetensi yang memadai. Pendidikan Islam memfasilitasi manusia untuk belajar dan berlatih mengaktualisasikan segenap potensi yang dimilikinya menjadi kompetensi sebagai manusia yang kompeten, yang profilnya digambarkan Allah sebagai sosok *ulil albab*, sebagai manusia muslim paripurna, yaitu manusia yang beriman, berilmu, dan beramal saleh sesuai dengan tuntunan ajaran Islam, seperti terungkap dalam Al-Quran berikut :

“sesungguhnya dalam penciptaan langit dan bumi, dan silih bergantinya malam dan siang terdapat tanda-tanda bagi orang-orang yang berakal, (yaitu) orang-orang yang mengingat Allah sambil berdiri atau duduk atau dalam keadaan berbaring dan mereka memikirkan tentang penciptaan langit dan bumi (seraya berkata): “ya Tuhan kami, tiadalah Engkau menciptakannya ini dengan sia-sia. Maha Suci Engkau, maka peliharalah kami dari siksa nearaka”. (QS. Ali Imran ayat 190-191).

Berdasarkan ayat tersebut tampak jelas sasaran dan tujuan pendidikan Islam, yaitu menjadikan manusia yang *ulul albab*, suka berdzikir dan berfikir, beramal dimanapun ia berada, berdoa dan tawadhu terhadap Allah sehingga tidak ada rasa sombong dan pembangkangan yang berarti. Lebih jauh profil insan *ulil albaab* ini menggambarkan sosok manusia yang kompeten, yaitu seorang yang beriman (dzikir/afektif) berilmu (fikir/kognitif) dan memanfaatkan ilmunya dalam kehidupan

(amal/psikomotrik). Dengan demikian pendidikan Islam berfungsi dan berperan dalam membangun SDM yang kompeten dan berakhlak mulia.²⁹

Sedangkan menurut Ramayulis fungsi Pendidikan Agama Islam sebagai berikut:

- a. Pengembangan, yaitu meningkatkan keimanan dan ketaqwaan peserta didik kepada Allah Swt yang telah ditanamkan dalam lingkungan keluarga. Pada dasarnya dan pertama-tama kewajiban menanamkan keimanan dan ketaqwaan dilakukan oleh setiap orang tua dalam keluarga. Seklah berfungsi untuk menumbuh kembangkan lebih lanjut dalam diri anak melalui bimbingan, pengajaran dan pelatihan agar keimanan dan ketaqwaan tersebut dapat berkembang secara optimal sesuai dengan tingkat perkembangannya.
- b. Penyaluran, yaitu untuk menyalurkan peserta didik yang memiliki bakat khusus dibidang agama agar bakat tersebut dapat berkembang secara optimal sehingga dapat dimanfaatkan untuk dirinya sendiri dan dapat pula bermanfaat bagi orang lain.
- c. Perbaikan, yaitu untuk memperbaiki kesalahan-kesalahan, kekurangan-kekurangan dan kelemahan-kelemahan peserta didik dalam keyakinan, pemahaman dan pengalaman ajaran-ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari.
- d. Pencegahan, yaitu menangkal hal-hal negatif dari lingkungannya atau dari budaya lain yang dapat membahayakan dirinya dan menghambat perkembangannya menuju manusia Indonesia seutuhnya.

²⁹ Heri Gunawan, *Op.Cit.*, h. 207.

- e. Penyesuaian, yaitu untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya, baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial dan dapat mengubah lingkungannya sesuai dengan ajaran Islam.
- f. Sumber lain, yaitu memberikan pedoman hidup untuk mencapai kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat.³⁰

Selain itu Nazarudin memaknai pendidikan agama Islam sebagai sebuah proses penanaman ajaran agama Islam dan juga sebagai bahan kajian yang menjadi materi dari proses penanaman/pendidikan itu sendiri.³¹

Dari penjelasan diatas penulis menyimpulkan bahwa Pendidikan Agama Islam di sekolah berfungsi sebagai pengembangan, penyaluran, perbaikan, pencegahan, penyesuaian dan juga sebagai sumber yang dijadikan pedoman hidup agar peserta didik mampu menanamkan ajaran agama Islam yang disampaikan oleh guru melalui materi-materi yang diajarkan guna meningkatkan ketaqwaan kepada Allah Swt.

3. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam bertujuan meningkatkan keimanan, pemahaman, penghayatan dan pengamalan siswa tentang agama Islam sehingga menjadi manusia muslim yang beriman dan bertaqwa kepada Allah Swt serta berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Pendidikan agama Islam di sekolah bertujuan untuk meningkatkan keyakinan, pemahaman, penghayatan dan pengamalan siswa tentang agama Islam sehingga

³⁰Ramayulis et.al, *Op.Cit.*, h. 21.

³¹Novan Ardy Wiyani, *Op.Cit.*, h. 45.

menjadi manusia muslim yang beriman dan bertaqwa kepada Allah Swt serta berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, berbangsa dan bernegara serta untuk melanjutkan pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi.

Dalam sistem pendidikan Nasional, Pendidikan Agama Islam adalah salah satu mata pelajaran yang diberikan kepada peserta didik yang beragama Islam dalam rangka mengembangkan keberagamaan Islam mereka. Pendidikan Agama Islam merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari kurikulum suatu sekolah sehingga merupakan alat untuk mencapai salah satu aspek tujuan sekolah yang bersangkutan.

Di Sekolah Menengah Atas (SMA) Pendidikan Agama Islam merupakan kelompok – kelompok mata pelajaran agama dan akhlak mulia yang bertujuan membentuk peserta didik menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta berakhlak mulia. Tujuan tersebut dicapai melalui muatan atau kegiatan agama.³²

Tujuan pendidikan Agama Islam adalah sesuatu yang ingin dicapai setelah melakukan serangkaian proses pendidikan agama Islam di sekolah atau madrasah. Terdapat beberapa pendapat mengenai tujuan pendidikan agama Islam ini. Diantaranya al-Attas, ia menghendaki tujuan pendidikan (agama) Islam itu adalah manusia yang baik. Sementara itu, Marimba mengatakan, menurutnya tujuan pendidikan (agama) Islam adalah terciptanya orang yang berkepribadian muslim. Berbeda dengan al-Abrasy, menghendaki tujuan akhir pendidikan (agama) Islam itu adalah terbentuknya manusia yang berakhlak mulia (akhlak al-karimah). Munir

³²*Ibid.*, h. 47.

Musyi mengatakan tujuan akhir pendidikan Islam adalah manusia yang sempurna (*al-Insan al-Kamil*).

Berbeda dengan pendapat di atas, Abdul Fatah Jalal mengatakan bahwa tujuan pendidikan agama Islam adalah terwujudnya manusia sebagai hamba Allah yang bertaqwa (*'abdullah*). Jalal mengatakan tujuan pendidikan ini akan melahirkan tujuan-tujuan khusus. Dengan mengutip surat At-Takwir ayat 27 ia mengatakan, bahwa tujuan itu adalah untuk semua manusia. Jadi menurut agama Islam tujuan pendidikan adalah haruslah menjadikan seluruh manusia, menjadi manusia yang menghambakan diri kepada Allah. Maksudnya adalah, beribadah kepada-Nya, dengan tidak mempersekutukan-Nya dengan sesuatu apapun.

Secara lebih operasional tujuan pendidikan agama Islam khususnya dalam konteks ke-Indonesia-an—sebagaimana tertera dalam kurikulum Pendidikan Agama Islam, ialah bertujuan untuk menumbuhkan dan meningkatkan keimanan, melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, penghayatan, pengamalan serta pengalaman peserta didik tentang agama Islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang dalam hal keimanan, ketaqwaannya kepada Allah Swt. Serta berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, serta untuk dapat melanjutkan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi.³³

Dari penjelasan diatas penulis menyimpulkan bahwa tujuan pendidikan Agama Islam adalah untuk meningkatkan keimanan, ketaqwaan peserta didik, dan

³³Heri Gunawan, *Op.Cit.*, h. 205.

menjadikan penghambaan diri kepada Allah Swt yang selaras dengan kurikulum pendidikan Agama Islam dalam mewujudkan salah satu aspek tujuan sekolah.

4. Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam memiliki beberapa ruang lingkup, Ruang lingkup Pendidikan Agama Islam juga identik dengan aspek-aspek pengajaran Agama Islam karena materi yang terkandung di dalamnya merupakan perpaduan yang saling melengkapi satu dengan yang lainnya. Ruang lingkup pendidikan agama Islam meliputi keserasian, keselarasan dan keseimbangan antara :³⁴

- 
- a. Hubungan manusia dengan Allah Swt
 - b. Hubungan manusia dengan sesama manusia
 - c. Hubungan manusia dengan dirinya sendiri
 - d. Hubungan manusia dengan makhluk lain dan lingkungannya.

Adapun ruang lingkup bahan pelajaran pendidikan agama Islam meliputi lima unsur pokok, yaitu:

1) Al-Quran

Pengajaran Al-Quran adalah pengajaran yang bertujuan agar siswa dapat membaca Al-Quran dan mengerti arti kandungan yang terdapat di setiap ayat-ayat Al-Quran. Akan tetapi dalam prakteknya hanya ayat-ayat tertentu yang dimasukkan dalam materi Pendidikan Agama Islam yang disesuaikan dengan tingkat pendidikannya.

2) Aqidah (keimanan)

³⁴Ramayulis et.al, *Op.Cit.*, h. 21.

Pengajaran keimanan berarti proses belajar mengajar tentang aspek kepercayaan, dalam hal ini tentunya kepercayaan menurut ajaran Islam, inti dari pengajaran ini adalah tentang rukun Islam.

3) Syariah

Pengajaran syariah adalah pengajaran yang isinya menyampaikan materi tentang segala bentuk-bentuk hukum Islam yang bersumber pada Al-Quran, sunnah, dan dalil-dalil syar'i yang lain. Tujuan pengajaran ini adalah agar siswa mengetahui dan mengerti tentang hukum-hukum Islam dan melaksanakannya dalam kehidupan sehari-hari

4) Ibadah

Pengajaran ibadah adalah pengajaran tentang segala bentuk ibadah dan tata cara pelaksanaannya, tujuan dari pengajaran ini agar siswa mampu melaksanakan ibadah dengan baik dan benar. Mengerti segala bentuk ibadah dan memahami arti dan tujuan pelaksanaan ibadah.

5) Akhlak

Pengajaran akhlak adalah bentuk pengajaran yang mengarah pada pembentukan jiwa, cara bersikap individu pada kehidupannya, pengajaran ini berarti proses belajar mengajar dalam mencapai tujuan supaya yang diajarkan berakhlak baik.

6) Pengajaran sejarah Islam

Tujuan pengajaran dari sejarah Islam ini adalah agar siswa dapat mengetahui tentang pertumbuhan dan perkembangan agama Islam dari awalnya sampai zaman sekarang sehingga siswa dapat mengenal dan mencintai agama Islam.

Dari penjelasan diatas penulis menyimpulkan Pada tingkat Sekolah Dasar (SD) penekanan diberikan kepada empat unsur pokok yaitu : Al-Quran, keimanan, ibadah dan akhlak. Sedangkan pada sekolah Lanjut Tingkat Pertama dan Sekolah Menengah Atas (SMA) disamping keempat unsur pokok diatas maka unsur pokok Syari'ah dan sejarah semakin dikembangkan.

D. Ruang Lingkup Android

a. Definisi Android

Di zaman serba maju seperti saat ini android banyak dimiliki semua kalangan, baik anak-anak, dewasa maupun orang tua. Akan tetapi sangat jarang bagi kita mengetahui definisi android itu sendiri, oleh karena itu penulis akan menjelaskan definisi android yaitu sebagai berikut :

Android dalam istilah bahasa Inggris yang berarti “ Robot yang menyerupai manusia”. Logo Android sendiri dicerminkan seperti sebuah robot yang berwarna hijau, yang mengacu kepada arti kata Android. Android adalah sebuah sistem operasi untuk mengoperasikan sebagai ‘jembatan’ antara peranti (device) dan penggunaannya, sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan device-nya dan

menjalankan aplikasi-aplikasi yang tersedia pada device. Di dunia personal komputer, sistem operasi yang banyak dipakai adalah Windows, Mac, dan Linux.³⁵

Selain itu Alfa Satyaputra mendefinisikan Android sebagai sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasis linux. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang buat menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam peranti bergerak.³⁶

Seperti yang dikatakan direktur Google untuk divisi Mobile, Andy Rubin, “Android is the first truly open and comprehensive platform for mobile devices. It includes an operating system, user-interface and applications- all off the software to run mobile phone, but without the proprietary obstacles that have hindred mobile innovation.” Sederhananya , jika ditanya tentang apa itu android maka android dapat diartikan sebagai satu atau merupakan gabungan dari tiga pengertian yang telah disebut diatas yaitu :

- 1) Sistem operasi untuk platform mobile yang bersifat gratis.
- 2) Platform untuk pengembangan aplikasi berbasis mobile.
- 3) Peralatan/hardware, trutama mobile phone yang menjalankan sistem operasi dan aplikasi yang dibuat dengan platform android.³⁷

Beberapa pakar juga mendefinisikan Android sebagai berikut :

³⁵ Alfa Satyaputra et.al, *Lets Build Your Android Apps with Android Studio*, (Jakarta : Penerbit PT Elex Media Komputindo, 2016), h. 1.

³⁶ Anis Ramadhani, *Jurus Rahasia Pintar Menguasai Android Untuk Pemula*, (Jakarta : Kir Direction, 2013), h. 5.

³⁷ Eko Priyo Utomo, *From Newbie To Advanced Mudahnya Membuat Android*, (Yogyakarta : ANDI, 2012), h. 2.

- 1) Menurut Teguh Arifianto (2011 : 1), android merupakan perangkat bergerak pada sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasis linux.
- 2) Menurut Hermawan (2011 : 1), Android merupakan OS (Operating System) Mobile yang tumbuh ditengah OS lainnya yang berkembang dewasa ini. OS lainnya seperti Windows Mobile, i-Phone OS, Symbian, dan masih banyak lagi. Akan tetapi, OS yang ada ini berjalan dengan memprioritaskan aplikasi inti yang dibangun sendiri tanpa melihat potensi yang cukup besar dari aplikasi pihak ketiga. Oleh karena itu, adanya keterbatasan dari aplikasi pihak ketiga untuk mendapatkan data asli ponsel, berkomunikasi antar proses serta keterbatasan distribusi aplikasi pihak ketiga untuk platform mereka.
- 3) Android menurut Nazaruddin (2012 : 1) merupakan sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasis Linux. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam peranti bergerak. Android umum digunakan di smartphone dan juga tablet PC. Fungsinya sama seperti sistem operasi Symbian di Nokia, iOS di Apple dan BlackBerry OS.³⁸

Pengembangan Android dimulai dengan berdirinya Android, Inc. Pada Oktober 2003 dengan tujuan membuat mobile device yang lebih smart untuk menyaingi Symbian dan Windows Mobile yang populer saat itu (iPhone dan Blackberry belum dirilis). Pada tahun 2005, Android Inc. Versi beta diluncurkan pada tanggal 5

³⁸Ahmad Share.com “Pengertian Android yang Benar Menurut Para Ahli” tersedia di : <https://www.ahmadshare.com/2016/12/pengertian-android--benar--para-ahli.html?m=1> (25 Februari 2018/ 20.15 WIB)

November 2007, bersamaan dengan berdirinya OHA (Open Handset Alliance). Sampai saat ini, tanggal 5 November diperingati sebagai hari jadi Android. Seminggu setelahnya, pada tanggal 12 November 2007 Android SDK (Software Development Kit) diluncurkan sehingga pengguna dapat membuat dan mengembangkan aplikasi Android mereka sendiri.³⁹

Dari penjelasan diatas penulis menyimpulkan android adalah sistem operasi pada telepon seluler yang berbasis linux yang penggunanya dapat menjalankan aplikasi-aplikasi yang ada di device-nya.

b. Versi Android

Versi dapat diartikan sebagai dasar atau jenis dari suatu sistem. Sedangkan versi android dapat diartikan sebagai jenis atau model dari suatu sistem android tersebut, banyak diantara kita yang belum memahami macam-macam versi android. Untuk itu penulis akan menjelaskan versi-versi android sebagai berikut:

Pada penghujung tahun 2009 diperkirakan di dunia ini paling sedikit terdapat 18 jenis telepon seluler yang menggunakan android, berikut adalah versi android:⁴⁰

a. Android versi 1.1

Pada 9 Maret 2009, Google merilis Android versi 1.1 Android ini dilengkapi dengan pembaharuan estetis pada aplikasi, jam alarm, voice search (pencarian suara), pengiriman pesan dengan Gmail, dan pemberitahuan email.

³⁹ Alfa Satyaputra et.al, *Op.Cit.*, h. 7.

⁴⁰ Anis Ramadhani, *Op.Cit.*, h.6.

b. Android versi 1.5 (Cup Cake)

Pada pertengahan Mei 2009, Google kembali merilis telepon seluler dengan menggunakan Android dan SDK (Software Development Kit) dengan versi 1.5 (Cup Cake). Terdapat beberapa pembaruan termasuk juga penambahan beberapa fitur dalam seluler versi ini yakni kemampuan merekam dan menonton video dengan modus kamera, mengunggah video ke youtube dan gambar ke picasa langsung dari telepon, dukungan bluetooth A2DP, kemampuan terhubung secara otomatis ke headset bluetooth, animasi layar, dan keyboard pada layar yang dapat disesuaikan dengan sistem.

c. Android versio 1.6 (Donut)

Donute (versi 1.6) dirilis pada september dengan menampilkan proses pencarian yang lebih baik dibanding sebelumnya, penggunaan baterai indikator dan kontrol applet VPN. Fitur lainnya adalah galeri yang memungkinkan pengguna untuk memilih foto yang akan dihapus; camera; camcorder dan galeri yang diintegrasikan; CDMA/EVDO, 802.1x, VPN, Gestures, dan text-to-Speech engine; kemampuan dial kontak; teknologi text to change speech (tidak tersedia pada semua ponsel; pengadaan resolusi VWGA).

d. Android VERSI 2.0/2.1 (Eclair)

Pada 3 Desember 2009 kembali diluncurkan ponsel android dengan versi 2.0/2.1 (Eclair), perubahan yang dilakukan adalah pengoptimalan hardware, peningkatan Google MAPS 3.1.2, Perubahan UI dengan browser baru dan

dukungan HTML5, daftar kontak yang baru, dukungan flash untuk kamera 3,2 MP, digital Zoom, dan Bluetooth 2.1.

e. Android versi 2.2 (Froyo: Frozen Yogurt)

Pada 20 Mei 2010, android versi 2.2 (Froyo) diluncurkan. Perubahan-perubahan umumnya terdapat versi-versi sebelumnya antara lain dukungan Adobe Flash 10.1, kecepatan kinerja dan aplikasi 2 sampai 5 kali lebih cepat, integrasi V8 JavaScript engine yang dipakai Google Chrome yang mempercepat kemampuan rendering pada browser, pemasangan aplikasi dalam SD Card, kemampuan wifi hotspot portabel, dan kemampuan auto update dalam aplikasi Android Market.

f. Android versi 2.3 (Gingerbread)

Pada 6 Desember 2010, android versi 2.3 (Gingerbread) diluncurkan. Perubahan-perubahan umum yang didapat dari Android versi ini antara lain peningkatan kemampuan permainan (gaming), peningkatan fungsi copy paste, layar antar muka (user interface) didesain ulang, dukungan format video VP8 dan WebM, efek audio baru (reverb, equalization headphone virtualization, dan bass boost, dukungan kemampuan Near Field Communication (NFC), dan dukungan jumlah kamera yang lebih dari satu.

Dari penjelasan diatas penulis menyimpulkan bahwa dalam setiap tahun android selalu berkembang pada versinya, di dalam setiap keluaran versi android selalu ada pembaharuan-pembaharuan dan kemutaakhiran.

c. Kelebihan dan Kekurangan Android

Pada setiap sistem pasti memiliki suatu kelebihan dan juga kekurangan, begitu juga dengan android, android merupakan sistem operasi telepon seluler yang berbasis linux yang saat ini banyak digunakan oleh setiap orang. Oleh karena itu penulis akan menjelaskan kelebihan dan kekurangan android sebagai berikut yaitu:⁴¹

a. Kelebihan android :

- 1) Android bersifat terbuka, karena berbasis linux yang memang open source jadi bisa dikembangkan oleh siapa saja.
- 2) Akses mudah ke Android App Market: pemilik android adalah orang yang gemar utak atik handphone, dengan Google Android App Market anda bisa mendownload berbagai aplikasi dengan gratis.
- 3) Sistem operasi merakyat: ponsel Android, beda sekali dengan Ios yang terbatas pada iphone dari Apple, maka Android punya banyak produsen, dengan gadget andalan masing-masing mulai HTC hingga Samsung.
- 4) Fasilitas penuh USB. Anda bisa mengganti baterai, mass storage, diskdrive, dan USB tethering.
- 5) Mudah dalam hal notifikasi : sistem operasi ini bisa memberitahukan anda tentang adanya SMS, Email, atau bahkan artikel terbaru dari RSS Reader. Bahkan anda tidak akan terlewat dalam hal missedcall sekalipun.

⁴¹*Ibid.*, h. 9.

- 6) Mendukung semua layanan Google : sistem operasi android mendukung semua layanan dari google mulai dari gmail sampai Google reader. Semua layanan google bisa anda miliki dengan satu sistem operasi yaitu Android.
- 7) Install ROM modifikasi : kita kadang mendapati ROM yang tidak resmi. Maksudnya adlah versi yang telah rilis tidak sesuai dengan spesifikasi ponsel kita, jalan terakhir kita adalah modifikasi. Ada banyak custom ROM yang bisa anda pakai di ponsel android, dan dijamin tidak akan membahayakan perangkat anda.

b. Kekurangan android :

- 1) Terhubung dengan Internet: android anda sangat memerlukan koneksi internet yang aktif. Setidaknya harus ada koneksi internet GPRS di daerah anda, agar perangkat siap untuk online sesuai dengan kebutuhan kita.
- 2) Perusahaan perangkat kadang lambat mengeluarkan versi resmi dari android milik anda. Meskipun kadang tidak ada perbedaan mencolok dalam hal UI.
- 3) Android market kurang kontrol dari pengelola, kadang masih terdapat malware.
- 4) Sebagai penyedia layanan langsung, terkadang pengguna sangat sulit sekali terhubung dengan pihak Google.
- 5) Kadang sering terdapat iklan : karena mudah dan gratis, kadang sering diboncengi iklan. Secara tampilan memang tidak mengganggu kinerja

aplikasi itu sendiri, karena memang kadang berada dibagian atas atau bawah aplikasi.⁴²

Dari penjelasan diatas penulis menyimpulkan bahwa android memiliki banyak kelebihan yaitu Android bersifat terbuka sehingga bisa dikembangkan oleh siapa saja karena android berbasis linux, selain itu android juga mendukung semua layanan Google, memiliki fasilitas penuh USB dan lain-lain, akan tetapi android harus terkoneksi internet agar terhubung online, lalu Perusahaan perangkat kadang lambat mengeluarkan versi resmi dari android yang kita miliki, dan juga sering terdapat iklan hal itulah yang menjadikan kekurangan terhadap android.

E. App.Yet

Sesuai dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis, bahwa penulis akan membuat modul berupa aplikasi android yang biasa disebut dengan App.Yet. dengan memanfaatkan platform tersebut kitadapat membuat aplikasi secara online. Untuk itu penulis akan memaparkan definisi App.Yet sebagai berikut :

App.Yet adalah layanan online untuk membuat aplikasi yang dapat berjalan di platform android gratis tanpa pemrograman, aplikasi App.Yet mendukung RSS/Atom, HTML5, Podcast, YouTube, TapaTalk, Forum, Twitter, Mapbox. Dengan menggunakan layanan online App.Yet seorang guru dapat dengan mudah membuat aplikasi pembelajaran berbasis android, mengingat banyaknya pelajar yang

⁴²*Ibid.*, h. 10.

menggunakan smatrhpone dan tablet android sehingga media ini sangat cocok untuk digunakan.⁴³

App.yet adalah situs yang menyediakan tempat gratis untuk membuat sebuah aplikasi android Blog/Web tanpa harus mempunyai keahlian coding, ada dua jenis pilihan dalam mengoperasikan App.Yetyaitu “*lite*” dan “*pro*”. Jika ingin menggunakan secara gratis maka bisa menggunakan “*lite*” akan tetapi jika ingin digunakan secara berbayar bisa menggunakan “*pro*” dan tentu saja ada perbedaan dari segi kelengkapan fitur diantara keduanya.

Keunggulan dari pembelajaran menggunakan App.Yet yaitu dalam penggunaannya lebih praktis, efektif dan user friendly. Sedangkan kekurangan dari sistem tersebut yaitu hanya pengguna perangkat android saja yang bisa memakai, sedangkan smartphone selain android tidak bisa, contohnya seperti blackberry, iphone.

F. Penelitian Yang Relevan

Berdasarkan kajian teori yang dilakukan, berikut ini dikemukakan beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti sebagai berikut :

- a. Aep Puadus Shofwan “Pengembangan Bahan Ajar Bidang Studi Fiqih Berbasis *Android* Kelas VIII Di MTs Mathla’ul Anwar Wayhalom Tanggamus”. Dalam penelitiannya peneliti menggunakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* dari Borg and Gall. Data yang dianalisis

⁴³Muhammad Candra Syahputra, *Op.Cit.*, h. 53.

secara dekriptif, pengembangannya berupa bahan ajar Fiqih pada materi Haji menggunakan media Android yang dikembangkan dengan memperhatikan SK dan KD yang sesuai dengan pembelajaran Fiqih pada materi Haji untuk peserta didik kelas VIII. Bahan ajar yang dikembangkan telah melalui tahap validasi oleh ahli materi, ahli media dan uji coba pada peserta didik di MTs Mathla'ul Anwar Wayhalom Tanggamus. Kualitas bahan ajar telah mencapai standar kelayakan bahan ajar dari hasil penilaian ahli materi, ahli media, paraktisi pendidikan dan peserta didik.

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan maka diperoleh hasil sebagai berikut: berdasarkan hasil penilaian ahli materi dan siswa, maka dapat diketahui tingkat kelayakan bahan ajar berdasarkan semua responden tersebut. Berdasarkan hasil penelilaian ahli materi, bahan ajar ini termasuk dalam kriteria sangat baik, dengan tingkat kelayakan sebesar 87%. Berdasarkan hasil penilaian ahli media, bahan ajar ini termasuk dalam kriteria sangat baik, dengan tingkat kelayakan sebesar 89%. Berdasarkan hasil uji coba pada peserta didik, bahan ajar ini termasuk dalam kriteria sangat baik, dengan tingkat kelayakan sebesar 84%. Berdasarkan penilaian praktisi pendidikan, bahan ajar ini termasuk dalam kriteria sangat baik, dengan tingkat kelayakan sebesar 93%.

Penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu berupa bidang study yang akan diteliti, jika peneliti meneliti bidang study PAI sedangkan penelitian tersebut bidang study fiqih dan juga subjek penelitian pun berbeda. Selain itu bahan yang akan dikembangkan oleh

peneliti lebih spesifik yaitu berupa modul sedangkan penelitian ini berupa bahan ajar yang masih dapat dikatakan luas.

- b. Muhammad Jafar Mutari dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Matematika Menggunakan Software Microsoft Visual Basic 6.0 Kelas VIII SMP Negeri 12 Bandar Lampung”. Dalam penelitiannya peneliti menggunakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* dari Borg and Gall. Data yang dianalisis secara dekriptif, pengembangannya berupa bahan ajar matematika pada materi sistem persamaan linier dua variabel menggunakan media *Microsoft Visual Basic* yang dikembangkan dengan memperhatikan SK dan KD yang sesuai dengan pembelajaran matematika pada materi sistem persamaan linier dua variabel untuk peserta didik kelas VIII. Bahan ajar yang dikembangkan telah melalui tahap validasi oleh ahli materi, ahli media dan uji coba pada peserta didik di SMPN 12 Bandar Lampung. Kualitas bahan ajar telah mencapai standar kelayakan bahan ajar dari hasil penilaian ahli materi, ahli media, praktisi pendidikan dan peserta didik.

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan maka diperoleh hasil sebagai berikut: berdasarkan hasil penilaian ahli materi, bahan ajar ini termasuk dalam kriteria sangat baik, dengan tingkat kelayakan sebesar 87%. Berdasarkan hasil penilaian ahli media, bahan ajar ini termasuk dalam kriteria sangat baik, dengan tingkat kelayakan sebesar 89%. Berdasarkan hasil uji coba peserta didik, bahan ajar ini termasuk dalam kriteria sangat baik, dengan tingkat kelayakan sebesar

84%. Berdasarkan penilaian praktisi pendidikan, bahan ajar ini termasuk dalam kriteria sangat baik, dengan tingkat kelayakan sebesar 93%.

Penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis yaitu berupa media yang akan digunakan, jika penulis menggunakan media berbasis Android dalam pengembangannya sedangkan penelitian tersebut menggunakan Visual Basic 6.0. Selain itu bahan yang akan dikembangkan oleh penulis lebih spesifik yaitu berupa modul.

- c. Yuyun Oktaria “Pengembangan Modul Pembelajaran Biologi Berbasis Inkuiri Terbimbing pada Materi Pencemaran Lingkungan Untuk Siswa Kelas X SMA”. Dalam penelitian ini dilakukan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* dari Borg and Gall.. Data penelitian dianalisis secara deskriptif, pengembangannya berupa modul biologi pada materi pencemaran lingkungan dengan menggunakan Inkuiri Terbimbing yang dikembangkan dengan memperhatikan SK dan KD yang sesuai dengan pembelajaran biologi pada materi pencemaran lingkungan di kelas X SMA.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti dan pembahasan, maka diperoleh hasil sebagai berikut : karakteristik modul pembelajaran biologi berbasis inkuiri terbimbing menekankan seluruh aktivitas yang dilakukan siswa diarahkan untuk mencari dan menemukan, peran guru adalah membimbing untuk menemukan cara terbaik dalam memecahkan masalah. Setelah dilakukan uji coba, didapatkan hasil respon guru diperoleh presentase 100% dan peserta didik diperoleh presentasi 95%. Maka modul yang

dikembangkan adalah sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis yaitu berupa media yang akan digunakan, jika penulis menggunakan media berbasis Android dalam pengembangannya sedangkan penelitian tersebut menggunakan inkuiri terbimbing.

- d. Saputro Aji dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika dengan Media Visual Basic.Net 2008 Pada Materi Lingkaran Di Kelas VIII B Mts. Negeri Krian Sidoarjo”. Dalam penelitian ini dilakukan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* dari Borg and Gall.. Data penelitian dianalisis secara deskriptif, pengembangannya berupa bahan ajar matematika pada materi lingkaran menggunakan media *Visual Basic. Net 2008* yang dikembangkan dengan memperhatikan SK dan KD yang sesuai dengan pembelajaran matematika pada materi lingkaran untuk peserta didik kelas VIII B. Bahan ajar yang dikembangkan telah melalui tahap validasi oleh ahli materi, ahli media dan uji coba pada peserta didik di Mts. Negeri Krian Sidoarjo. Kualitas bahan ajar telah mencapai standar kelayakan bahan ajar dari hasil penilaian ahli materi, ahli media, praktisi pendidikan dan peserta didik.

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan maka diperoleh hasil sebagai berikut: kevalidan RPP berkategori sangat valid (4,10) dan kevalidan media pembelajaran visual basic berkategori sangat valid (4), respon siswa berkategori

positif (70% atau lebih siswa merespon dalam kategori positif), dan hasil belajar siswa memenuhi batas ketuntasan secara individu dan klasikal (81,8).

Penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis yaitu berupa media yang akan digunakan, jika penulis menggunakan media berbasis Android dalam pengembangannya sedangkan penelitian tersebut menggunakan Visual Basic.Net 2008. Selain itu bahan yang akan dikembangkan oleh penulis lebih spesifik yaitu berupa modul.

G. Kerangka Berpikir

Berdasarkan hasil pengamatan awal terdapat beberapa kendala yaitu guru merasa kesulitan menyampaikan materi pelajaran yang banyak namun memiliki waktu mengajar yang sangat sedikit. Serta dituntut siswa yang diajar memahami semua materi. Guru masih memberikan materi melalui metode konvensional. Metode ceramah ini masih sering digunakan guru dalam menjelaskan materi-materi yang berupa teori, yang terjadi sering sekali siswa tidak memperhatikan guru saat menerangkan. Sehingga pembelajaran kurang optimal.

Hikmah Ibadah Zakat, Haji dan Wakaf Dalam Kehidupan merupakan salah satu materi yang harus dipahami oleh peserta didik, sehingga diperlukannya media atau alat bantu berupa modul agar mempermudah peserta didik. Modul yang menggunakan bantuan berupa software App.Yet berbasis Andorid.

App.Yet adalah layanan online untuk membuat aplikasi yang dapat berjalan di platform andorid gratis tanpa pemrograman.⁴⁴ Penerapan App.Yet digunakan sebagai media untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dalam materi-materi yang telah disampaikan. Dengan menggunakan layanan online App.Yet seorang guru dapat dengan mudah membuat aplikasi pembelajaran berbasis andorid, mengingat banyaknya pelajar yang menggunakan smartphone dan tablet andorid sehingga media ini sangat cocok untuk digunakan.



⁴⁴*Ibid.*, h. 53.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

1. Jenis Penelitian

Dilihat dari tujuannya yaitu untuk mengembangkan modul PAI menggunakan App.Yet, penelitian ini termasuk bagian dari metode penelitian dan pengembangan atau yang disebut dengan metode Research and Development (R&D). Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.⁴⁵ Begitu juga yang dikatakan oleh Borg and Gall bahwa penelitian dan pengembangan (Research and Development) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Jadi penggunaan metode R&D sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh para ahli juga sesuai dengan tujuan penelitian ini.

2. Subjek Penelitian dan Pengembangan

Di dalam Subjek penelitian memiliki beberapa unsur yang akan menilai kelayakan modul yang penulis kembangkan yaitu :

a. Ahli

Ahli yang dimaksud dalam penelitian dan pengembangan ini adalah validator modul yang terdiri atas dua orang yaitu:

⁴⁵Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 297.

1) Ahli materi

Ahli materi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah dosen Pendidikan Agama Islam. Ahli materi akan memberikan penilaian terhadap modul yang sudah dibuat. Penilaian tidak hanya dari segi materi saja tetapi segi penyajian dan bahasa yang dinilai. Namun demikian, titik berat penilaian ahli materi ada pada materi dan penyajiannya dalam modul. Selain memberikan masukan perbaikan terhadap modul.

2) Ahli Media

Ahli media yang dimaksud dalam penelitian ini adalah dosen matakuliah pemrograman komputer. Penilaian dari ahli media dititik beratkan pada penyajian aplikasi yang telah dibuat apakah sudah memasuki kategori standar pemrograman atau belum. Selain memberikan penilaian, ahli media juga memberikan masukan perbaikan terhadap modul yang telah dibuat.

3) Praktisi Pendidikan

Praktisi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah guru bidang study yang mengajar PAI kelas X IPS di Sekolah Menengah Atas. Praktisi akan memberikan penilaian hasil Modul yang telah dikembangkan oleh peneliti, dengan tujuan untuk mengetahui kualitas modul yang telah dikembangkan.

4) Peserta Didik

Dalam penelitian R&D ini subjek yang dijadikan uji coba modul adalah siswa kelas X IPS di Sekolah Menengah Atas. Pada prosesnya peneliti meminta siswa untuk menilai produk modul PAI yang telah dikembangkan kemudian siswa diminta untuk mengisi lembar angket yang telah disediakan, dalam hal ini mencakup aspek tampilan software, kebahasaan, penggunaan dan materi.

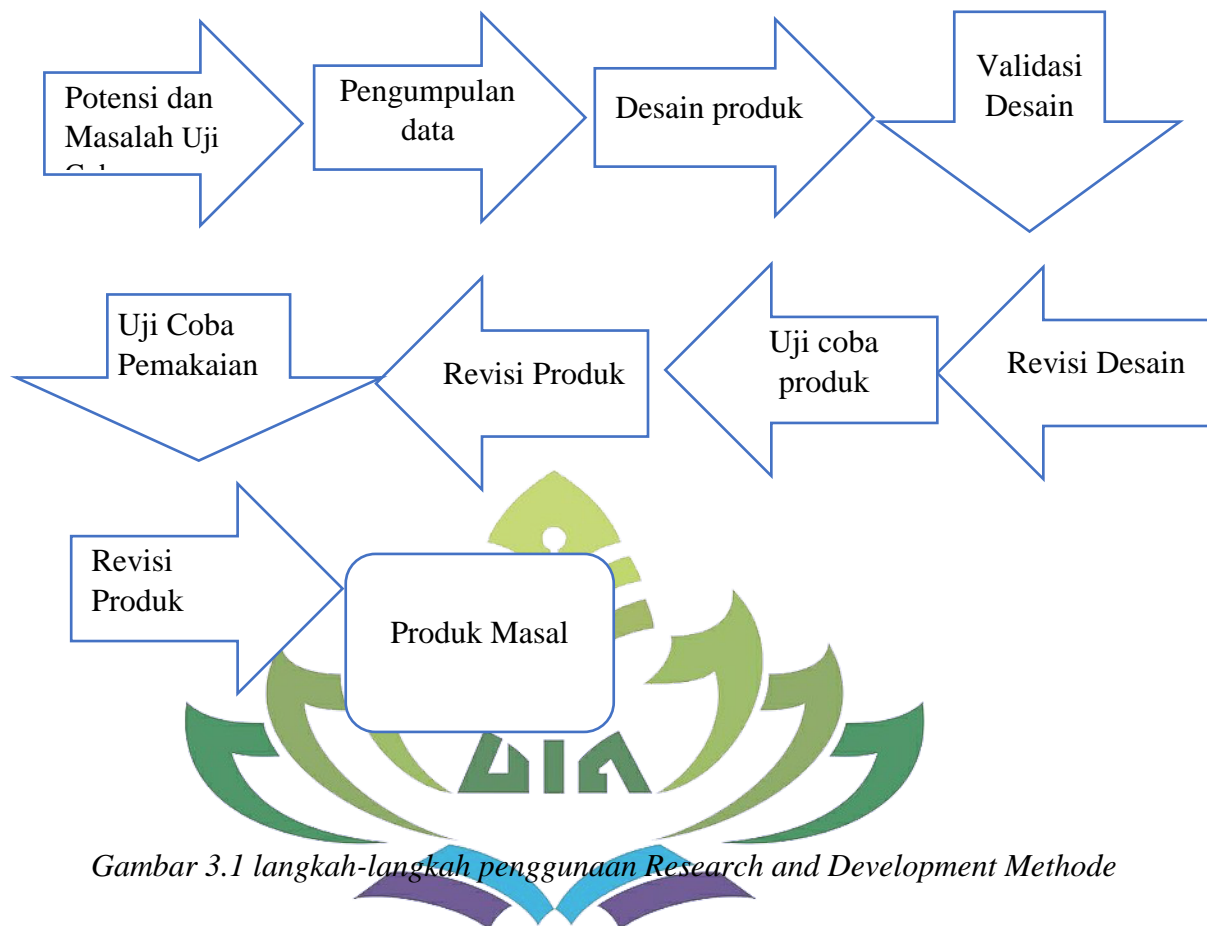
3. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ditentukan secara purposive atau dipilih sesuai tujuan dan dengan sengaja. Karena modul yang akan dihasilkan diperuntukkan bagi peserta didik sekolah menengah atas yang masih menggunakan kurikulum 2013 dalam proses pembelajarannya, maka lokasi penelitian yang dipilih adalah SMA Negeri 1 Gedong Tataan Kabupaten Pesawaran dan SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung.

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode pengembangan menurut Sugiyono, prosedur ini lah yang akan menuntun peneliti untuk menyelesaikan penelitian ini. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan dapat ditunjukkan dan dijelaskan pada diagram berikut ini.⁴⁶

⁴⁶*Ibid.*, h. 298.



Gambar 3.1 langkah-langkah penggunaan Research and Development Methode

Berikut penjelasan langkah-langkah penelitian dan pengembangan sesuai dengan bagan diatas:

1. Potensi dan Masalah

Potensi adalah segala sesuatu yang apabila didayagunakan akan memiliki nilai tambah. Sebagai contoh, dalam penelitian ini peneliti menggunakan aplikasi App.Yet sebagai potensi yang dapat digunakan sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi dalam proses belajar mengajar. Selain itu masalah juga dapat dijadikan potensi apabila kita dapat mendayagunakannya. Dalam penelitian ini peneliti menemukan suatu masalah dalam pemahaman

materi. Dengan begitu masalah ini dapat diatasi melalui *research and development* dengan cara meneliti sehingga dapat ditemukan suatu model, pola, atau sistem penanganan terpadu yang efektif yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah tersebut. Model, pola, dan sistem ini dapat ditemukan dan diaplikasikan secara efektif kalau dilakukan melalui penelitian dan pengembangan.

Metode penelitian yang dapat digunakan adalah metode *survey* atau kualitatif. Berdasarkan data yang diperoleh selanjutnya dapat dirancang model penanganan yang efektif. Untuk mengetahui efektivitas model tersebut, maka perlu diuji. Pengujian dapat menggunakan metode eksperimen. Setelah model teruji, maka dapat diaplikasikan untuk mengatasi masalah yang dialami.

2. Pengumpulan Data

Setelah potensi dan masalah dapat ditunjukkan secara *factual* dan *up to date*, maka selanjutnya perlu dikumpulkan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut.

3. Desain Produk

Produk yang dihasilkan dalam *research and development* bermacam-macam. Dalam bidang teknologi, orientasi produk yang dihasilkan adalah produk yang dapat dimanfaatkan untuk kehidupan manusia yakni yang berkualitas, hemat energi, menarik, harga murah, bobot ringan dan bermanfaat ganda. Lain lagi dalam bidang pendidikan, produk yang dihasilkan akan

berorientasi pada peningkatan efektivitas pembelajaran dan peningkatan presatasi belajar peserta didik. Hasil akhir dari tahap ini adalah berupa desain produk baru yang lengkap dengan spesifikasinya.

4. Validasi Desain

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk secara rasional akan efektif atau tidak. Dikatakan secara rasional karena validasi disini masih bersifat penilaian berdasarkan pemikiran rasional. Belum fakta lapangan. Validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghindarkan beberapa pakar tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang tersebut.

5. Revisi Desain

Setelah desain produk divalidasi oleh pakar ahli, maka akan dapat diketahui kelemahan dan kekurangannya. Setelah diketahui kelemahan dan kekurangannya maka peneliti akan memperbaiki desain produk tersebut.

6. Uji Coba Produk

Borg and Gall menyatakan bahwa :

“ The primary purpose of the main field test which is to determine the success of the new product in meeting its objectives, the secondary purpose is to collect information that can be used to improve the course in the next revision”

Maksud dari pernyataan tersebut adalah “ tujuan dari uji coba ada 2 yaitu :

- a. Untuk menentukan sukses atau tidaknya produk untuk mencapai tujuan

b. Mengumpulkan informasi untuk penyempurnaan produk.”

7. Revisi Produk

Pengujian produk pada sampel yang terbatas tersebut akan menunjukkan bagaimana kinerja sistem kerja baru apakah akan lebih baik dari sistem lama atau tidak.

8. Uji Coba Pemakaian

Setelah uji coba produk berhasil dan mungkin tidak terjadi revisi yang terlalu penting, maka selanjutnya produk yang berupa sistem kerja baru tersebut diterapkan dalam kondisi nyata untuk ruang lingkup yang luas.

9. Revisi Produk

Revisi ini dilakukan jika pada suatu uji pemakaian nyata terdapat kekurangan dan kelebihan. Sebaiknya pembuat produk terus melakukan evaluasi pada produk yang dibuat.

10. Pembuatan Produk Masal

Pembuatan produk masal ini dilakukan apabila produk yang telah diuji coba dinyatakan efektif dan layak untuk diproduksi secara masal.

Dalam penelitian pengembangan ini, terdapat 10 tahapan pengembangan untuk menghasilkan produk akhir yang siap diterapkan dalam lembaga pendidikan. Tetapi, peneliti melakukan penyederhanaan dan pembatasan menjadi 7 tahapan. Ketujuh tahapan tersebut adalah : potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk dan revisi produk.

Penyederhanaan tahapan tersebut dilakukan oleh peneliti karena beberapa keterbatasan faktor, yaitu :

a. Keterbatasan waktu

Penyederhanaan pengembangan ini dilakukan karena adanya keterbatasan waktu. Mengingat jika pengembangan ini dilakukan dengan sepuluh tahapan diperlukan waktu yang lama dan proses yang lebih panjang. Oleh karena itu, dengan penyederhanaan menjadi tujuh tahapan diharapkan penelitian pengembangan ini bisa selesai dengan waktu yang relative efisien tetapi tetap efektif dalam proses dan hasilnya.

b. Keterbatasan biaya

Penyederhanaan pengembangan ini dilakukan karena adanya keterbatasan biaya. Mengingat jika penelitian ini dilakukan dengan sepuluh tahapan diperlukan biaya yang relative besar.

C. Teknik Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini diperoleh melalui:

1. Observasi

Observasi dilakukan sebelum dan sesudah pembuatan modul. Observasi dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai kondisi infrastruktur sekolah dan permasalahan apa yang terjadi di SMA Negeri 1 Gedong Tataan Kabupaten Pesawaran dan SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung.

2. Interview (Wawancara)

Wawancara dilakukan sebelum dan sesudah pembuatan modul. Wawancara sebelum pembuatan modul dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai permasalahan yang terjadi pada sumber belajar yang tersedia. Sedangkan wawancara setelah pembuatan modul dilakukan untuk mengetahui tanggapan subject penelitian terhadap produk yang dikembangkan. Pada penelitian ini wawancara dilakukan terhadap dua subjek yaitu Guru bidang study PAI dan peserta didik.

3. Lembar Penilaian

Lembar penilaian merupakan media penilaian terhadap produk yang telah dibuat oleh peneliti. Dalam hal ini yang dinilai adalah modul berupa *software* yang telah dibuat oleh peneliti. Lembar penilaian diberikan kepada ahli materi dan ahli pemrograman yang bertujuan untuk mengetahui kualitas dan kelayakan produk yang telah dibuat oleh peneliti.

4. Dokumentasi

Dokumentasi yang digunakan merupakan dokumen hasil penelitian tentang pengembangan modul untuk pembelajaran PAI bagi peserta didik sekolah menengah atas. Peneliti juga melakukan studi refrensi baik dari buku maupun dari internet. Data nilai hasil belajar belajar peserta didik pada materi Hikmah Ibadah Zakat, Haji dan Wakaf Dalam Kehidupan angket yang berkaitan dengan masalah yang dialami peserta didik dalam pelajaran PAI. Semua data yang

diperoleh dari dokumen ini adalah data yang mendukung pentingnya pengembangan modul PAI.

D. Instrumen Penelitian

Pengembangan modul ini dilakukan sendiri oleh peneliti dengan bimbingan dari pembimbing yang kemudian divalidasi oleh para ahli materi dan ahli pemrograman. Untuk memvalidasi modul diperlukan instrumen berupa lembar penilaian. Lembar penilaian dalam penelitian dan pengembangan ini akan digunakan untuk memberikan penilaian terhadap produk modul yang telah dibuat. Ahli materi dan ahli pemrograman akan memberikan penilaian dengan mengisi checklist pada setiap butir penilaian dengan kriteria layak atau tidak layak. Pada butir yang dinilai belum layak, para ahli akan memberikan masukan perbaikannya. Lembar penilaian yang disusun ada dua macam yaitu :

1. Lembar penilaian untuk ahli materi

Ahli materi dapat memberikan penilaian berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, kriteria tersebut dapat ditulis dengan butir sebagai berikut :

- a. Media android ini menyajikan topik yang jelas
- b. Pembelajaran dalam android menyesuaikan dengan siswa
- c. Pembelajaran dalam android relevan dengan materi yang harus dipelajari siswa
- d. Isi materi mempunyai konsep yang benar
- e. Struktur android fleksibel untuk pemakaian
- f. Android bersifat positif

- g. Android tidak membuat siswa putus asa jika menjawab salah
- h. Android mendorong siswa berusaha memperoleh jawaban yang benar
- i. Bahasa yang digunakan dalam android komunikatif sehingga mudah difahami
- j. Kalimatnya tidak menimbulkan makna

2. Lembar penilaian untuk ahli media

Ahli media dapat memberikan penilaian berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, kriteria tersebut dapat ditulis dengan butir sebagai berikut :

- a. Pemakaian warna membantu pemahaman konsep
- b. Pewarnaan tidak mengacaukan tampilan layar
- c. Software menggunakan karakter huruf yang sesuai
- d. Setiap tampilan merupakan kombinasi komponen yang bekerja bersama sehingga software tampak jelas
- e. Tampilan software membantu mengingat informasi/ materi yang dipelajari
- f. Bahasa yang digunakan dalam software komunikatif sehingga mudah difahami
- g. Kalimat yang digunakan tidak menimbulkan makna ganda
- h. Tampilan software terlihat jelas dan mudah difahami
- i. Perintah-perintah dalam program bersifat sederhana dan mudah dioperasikan
- j. Menu dan tombol dapat digunakan secara efektif

k. Perpindahan antar layar sudah tepat

l. Tampilan program menarik

Pada lembar penilaian berisi aspek-aspek yang dinilai seperti berikut:

Tabel 3.1

Aspek Penilaian Modul Oleh Ahli Materi

No.	Aspek	Indikator
1.	Kualitas isi	Kesesuaian materi SK dan KD Keakuratan materi keingintahuan
2.	Kebahasaan	lugas komunikatif
3.	Keterlaksanaan	Kesesuaian contoh soal dan materi Penyajian materi pada tampilan

Tabel 3.2

Aspek Penilaian Modul Oleh Ahli Media

No.	Aspek	Indikator
	Tampilan	Kejelasan penggunaan huruf
	software	Kemenarikan tampilan

Kebahasaan	Lugas
	Komunikatif
Penggunaan	Kepraktisan <i>software</i> sebagai modul
	Kemudahan penggunaan <i>software</i>

Setelah produk divalidasi langkah selanjutnya adalah uji coba produk. Dalam uji coba produk diperlakukan instrumen berupa :

1. Angket

Angket diberikan kepada peserta didik setelah dilakukan uji coba produk telah dibuat. Hal ini bertujuan agar peserta didik dapat memberikan masukan kepada peneliti tentang pendapat peserta didik terhadap modul yang telah mereka gunakan saat uji coba. Butir pernyataan pada angket dapat dilihat sebagai berikut:

- a. Perpaduan warna dan desain modul menarik
- b. Modul sesuai dengan materi yang dibahas
- c. Tombol menu pada modul berjalan dengan baik
- d. Tombol menu yang disajikan mempermudah untuk memilih bagian-bagian materi
- e. Bahasa yang digunakan dalam modul memberikan kemudahan saya untuk memahami materi
- f. Mampu belajar mandiri dengan menggunakan modul ini

g. Mampu termotivasi untuk mempelajari PAI setelah menggunakan modul ini

h. Modul ini mudah digunakan

2. Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara digunakan sebagai acuan dalam melakukan wawancara kepada praktisi yaitu guru PAI Kelas X IPS Di Sekolah Menengah Atas. Pedoman wawancara ini dilakukan dengan melakukan wawancara secara terstruktur dan tak terstruktur.

a. Wawancara Terstruktur

Wawancara terstruktur adalah wawancara yang dilaksanakan secara terencana dengan berpedoman pada daftar pertanyaan yang telah dipersiapkan seperti berikut ini :

- 1) Apakah modul ini menyajikan materi yang jelas ?
- 2) Apakah isi materi yang terdapat pada modul android sesuai dengan materi yang dipelajari siswa?
- 3) Apakah materi pada modul android relevan dengan KI dan KD?
- 4) Bagaimana tanggapan anda pada pemakaian bahasa yang digunakan pada produk modul android ini ?
- 5) Apakah bahasa yang digunakan tidak menimbulkan makna ganda ?
- 6) Bagaimana tanggapan bapak/ibu terhadap modul android ini?

- 7) Apakah modul android dapat membantu anda dalam menyampaikan materi?
 - 8) Apakah modul android dapat dijadikan sumber belajar oleh sekolah?
 - 9) Dimana proses belajar mengajar biasanya berlangsung pada mata pelajaran PAI?
 - 10) Bagaimana respon peserta didik terhadap modul android ?
 - 11) Apakah siswa mampu mengoperasikan modul android dengan mudah?
 - 12) Bagaimana tanggapan anda pada desain modul android?
 - 13) Mengapa modul android layak digunakan?
- b. Wawancara Tak Terstruktur

Wawancara tak terstruktur yaitu wawancara yang tidak berpedoman pada daftar pertanyaan. Jadi pada dua jenis wawancara tersebut menunjukkan bahwa wawancara terstruktur lebih efektif dibandingkan dengan wawancara tak terstruktur. Hal ini disebabkan wawancara terstruktur berpedoman pada daftar pertanyaan yang terlewatkan berkaitan dengan materi substansi atau isi yang akan digali dari narasumber dalam hal ini Guru bidang study PAI.⁴⁷

⁴⁷Wikipedia “Bahasa Indonesia” (Online), tersedia di: <https://rizchaal1a333.wordpress.com/bhs-indonesia> (01 Agustus 2018/ 19.40 WIB)

c. Catatan Lapangan

Catatan lapangan merupakan salah satu instrumen yang penting dalam penelitian ini. Hal-hal yang dicatat adalah masukan-masukan baik praktisi (guru) maupun dari peserta didik selama proses uji coba. Kejadian-kejadian unik atau kesulitan-kesulitan yang dialami peserta didik akan dicatat karena hal ini kan berguna untuk menganalisis apakah perlu diandalkan perbaikan pada bagian-bagian modul yang sulit dipahami oleh peserta didik.

E. Teknik Analisis Data

1. Analisi Data Instrumen Validasi Ahli

Analisis data pada penelitian ini adalah menggunakan analisis deskriptif kualitatif yang memaparkan hasil pengembangan produk yang berupa modul berbasis android menggunakan App.Yet. Data yang diperoleh melalui instrumen penelitian pada saat uji coba dianalisis dengan menggunakan statistik. Untuk menganalisis data pada hasil validasi ahli materi, ahli media dan guru terhadap modul maka terlebih dahulu merubah hasil penilaian ahli media, ahli materi, dan guru yang masih berbentuk huruf diubah dalam bentuk skor, dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3.3

Pedoman Skor Penilaian Terhadap Pilihan Jawaban⁴⁸

Pilihan jawaban

Skor

⁴⁸Ridwan, *metode dan teknik Menyusun Tesis*, (Bandung: Alfa Beta, cet. 9, 2013), h.87.

Sangat Baik (SB)	5
Baik (B)	4
Cukup (C)	3
Kurang (K)	2
Sangat Kurang (SK)	1

Untuk menganalisis hasil penilaian yang dilakukan oleh validator dengan berdasarkan skor skala likert yaitu:

Penghitungan menggunakan rumus:

$$P = \frac{x}{y} \times 100\%$$

Ketereangan :

P = Persentase Kelayakan

x= Jumlah Pengumpulan Skor

y = Jumlah Skor Ideal

Tabel 3.4

Kriteria Presentase Hasil Validasi⁴⁹

Interval	Kategori
$80\% < P \leq 100\%$	Sangat baik

⁴⁹ *Ibid.*, h. 136.

$60\% < P \leq 80\%$	Baik
$40\% < P \leq 60\%$	Cukup
$20\% < P \leq 40\%$	Kurang
$0\% < P \leq 20\%$	Sangat Kurang

2. Analisis Data Penilaian dan Tanggapan Siswa Terhadap Modul

Instrumen penilaian siswa terhadap modul dan tanggapan siswa setelah menggunakan modul menggunakan skala likert sehingga masing-masing pilihan jawaban yang berupa data kualitatif diubah menjadi data kuantitatif terlebih dahulu untuk memudahkan perhitungan sebagai berikut:

Tabel 3.5

Pedoman Skor Penilaian Terhadap Pilihan Jawaban

Jawaban Penilaian	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Cukup	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Selanjutnya hasil perhitungan dari masing-masing soal diinterpretasikan menurut skala interpretasi. Jika ingin melihat presentase secara keseluruhan maka setelah dilakukan perhitungan lalu nilai dari setiap soal dirata-ratakan.

3. Prodjeksi Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produksi pengembangan yang akan dihasilkan berupa modul. Produk yang dihasilkan pada pengembangan modul ini diharapkan memiliki spesifikasi sebagai berikut.

1. Materi yang diajarkan adalah Hikmah Ibadah Haji, Zakat, dan Wakaf Dalam Kehidupan pada kelas X IPS Di Sekolah Menengah Atas.
2. Materi yang diajarkan dilengkapi dengan evaluasi dan media berupa modul berbasis android dengan menggunakan App.Yet.
3. Modul memuat pertanyaan-pertanyaan siswa untuk menkonstruksikan sendiri pemahaman mereka tentang materi yang disajikan.
4. Desain modul meliputi beberapa bagian, yaitu :
 - a. Bagian materi berisikan materi yang berhubungan dengan pembelajaran seperti pengertian, hal pokok serta yang berhubungan dengan Hikmah Ibadah Haji, Zakat, dan Wakaf Dalam Kehidupan.
 - b. Berisikan menu evaluasi seperti latihan soal pada setiap materi berbentuk pilihan ganda dan essay, selain itu juga dilengkapi dengan Ujian Tengah Semester (UTS) dan Ujian Akhir Semester (UAS).
 - c. Bagian tampilan berisikan pengaturan warna pada aplikasi.
 - d. Bagian pengaturan untuk mengatur lampu, getar, nada dan lain-lain.

- e. Bagian biografi, berisikan profil penulis.



BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. HASIL

1. Hasil Analisis Kebutuhan

Hasil analisis kebutuhan yang dilakukan peneliti mendapatkan hasil utama yaitu modul pembelajaran pendidikan agama islam berupa modul berbasis *android* pada materi hikmah ibadah zakat, haji, dan wakaf kehidupan. Penelitian dan pengembangan dilakukan di dua sekolah yaitu SMA Negeri 1 Gedong Tataan Kabupaten Pesawaran dan SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung. Responden dalam penelitian ini yaitu guru dan siswa kelas X IPS khususnya pada materi hikmah ibadah zakat, haji, dan wakaf dalam kehidupan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan model penelitian dan pengembangan dengan mengadaptasi metode R&D Borg and Gall yang telah dimodifikasi oleh Sugiyono dari tahap 1 sampai 7. Dalam penelitian dan pengembangan yang dilakukan menghasilkan produk modul pendidikan agama islam berupa *android* menggunakan *app.yet*. Hasil dari analisis kebutuhan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

a. Hasil Tahapan Identifikasi Masalah dan Pengumpulan Data

Hasil pada tahap identifikasi masalah dan pengumpulan data dari kajian pustaka dan pra penelitian yang dilakukan pada saat analisis kebutuhan.

1) Hasil Landasan Teori

Pada landasan teori ditemukan teori-teori yang mendukung tentang kelayakan dan fungsi modul PAI berbasis *android* sebagai media pembelajaran. Penggunaan modul PAI berbasis *android* sebagai media pembelajaran dapat memperjelas baa pembelajaran dengan sajian materi yang diringkas dan dapat digunakan pada telepon seluler sehingga modul ini praktis untuk dibawa kemana saja dan dibaca kapan saja melalui telepon seluler. Selain itu penggunaan modul pai berbasis android juga dapat mendukung kegiatan pemahaman materi dari kegiatan pembelajaran tersebut.

2) Hasil Pra Penelitian (Observasi Lapangan)

Pra penelitian atau observasi lapangan dilakukan untuk mengetahui kebutuhan guru dan siswa mengenai media pembelajaran pendidikan agama islam berupa modul PAI berbasis android pada materi hikmah ibadah zakat, haji, dan wakaf dalam kehidupan. observasi lapangan dilakukan dengan menyebar kuisisioner dan wawancara kepada guru dan siswa. Kriteria pertanyaan observasi adalah mengenai keterampilan yang dimiliki guru dalam menggunakan media pembelajaran dan mengembangkan media pembelajaran modul PAI di sekolah dan tanggapan siswa dalam menggunakan modul PAI berbasis android.

Hasil dari pra penelitian atau observasi lapangan yang didapatkan yaitu, pemanfaatan media dalam pembelajaran PAI dikelas belum maksimal dan keterbatasan waktu dalam pembelajaran dikelas. Selain itu

ada beberapa siswa yang tidak mendapatkan buku paket. Berdasarkan observasi serta wawancara dengan siswa, hampir seluruh siswa memiliki *smartphone* dengan sistem operasi android, yang digunakan sebagai penunjang belajar namun sebatas mengakses internet untuk mengumpulkan informasi dan selebihnya digunakan untuk komunikasi dan hiburan. Banyaknya jumlah kepemilikan *smartphone* dikalangan peserta didik saat ini dapat dijadikan sebagai peluang pengembangan media pembelajaran pada *smartphone* berbasis android. Untuk itu perlunya dilakukan pengembangan modul PAI berbasis android sebagai media pembelajaran serta guna membentuk siswa belajar mandiri.

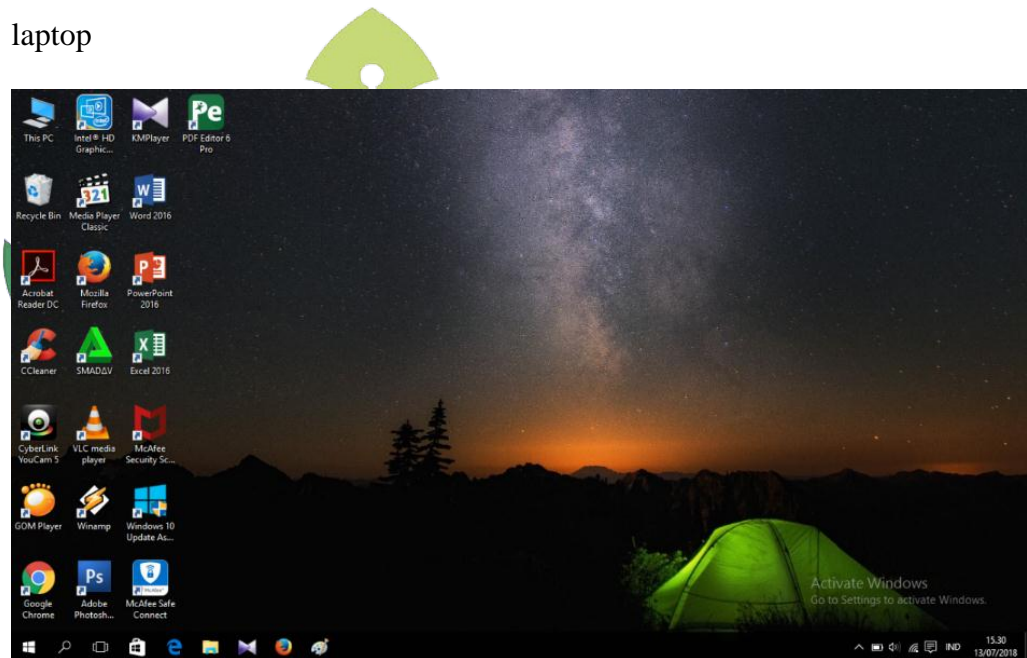
b. Hasil Desain Produk

Berdasarkan data hasil pra penelitian atau observasi lapangan, maka spesifikasi produk yang akan dikembangkan adalah media pembelajaran yang dapat membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran serta belajar mandiri siswa. Berikut adalah perencanaan pengembangan media pembelajaran pendidikan agama islam berupa modul berbasis android pada materi hikmah ibadah zakat, haji, dan wakaf dalam kehidupan.

Proses pembuatan media pembelajaran pendidikan agama islam berupa modul berbasis android menggunakan aplikasi software App.Yet. Sebelum membuat aplikasi android perlu adanya desain produk. Tahap ini merupakan tahap dimana seluruh objek modul dibuat. Pengembangan bahan ajar ini diawali dari pembuatan form-form tampilan, kemudian dari form-form

tampilan akan ditentukan form tampilan awal, form tampilan panduan penggunaan, form mater beserta latihan soal, form ujian tengah semester, dan form ujian akhir sekolah. Dengan demikian penulis dapat menggambarkan isi dalam modul tersebut jika sudah dipisahkan disetiap bagian-bagian, hal ini akan mempermudah dalam penyusunan modul yang akan dikembangkan sebagai berikut.

- 1) Langkah pertama untuk membuat aplikasi App.Yet yaitu menghidupkan laptop



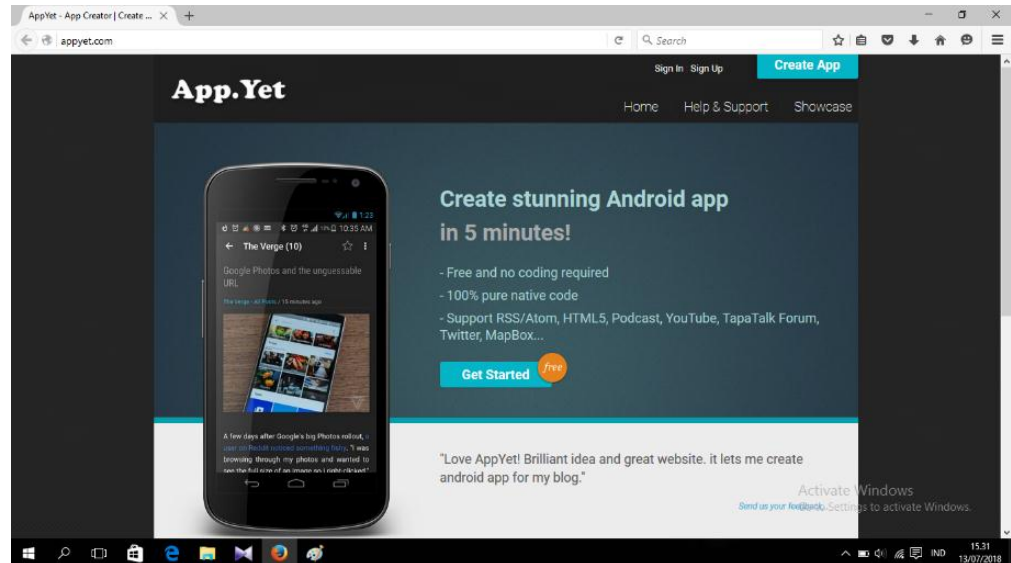
Gambar 4.1 tampilan walpaper dalam laptop atau Notebook.

- 2) Pilih menu Mozilla Firefox dan ketik alamat web aplikasi App.Yet



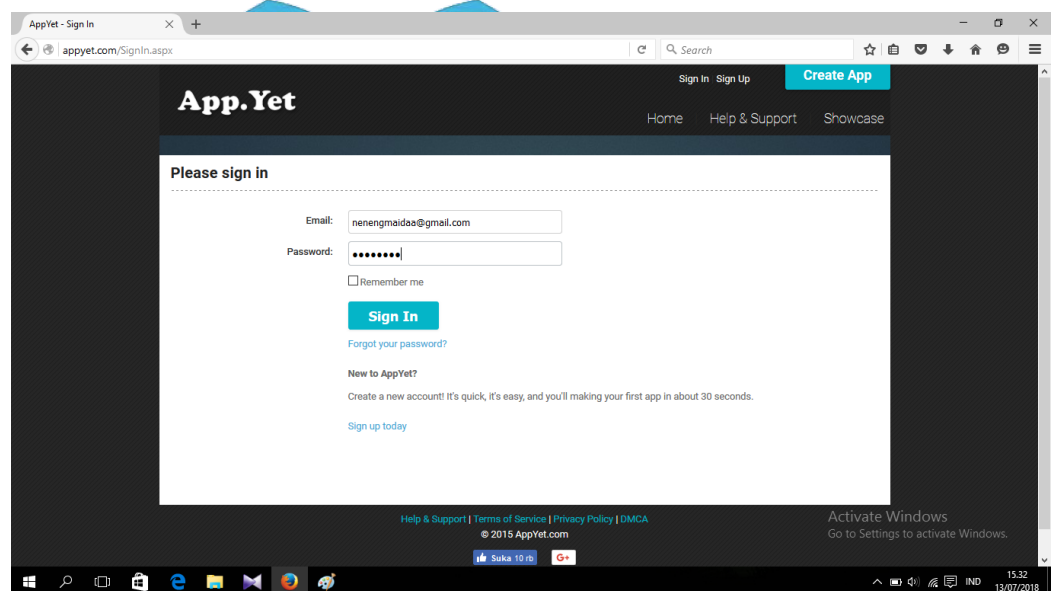
Gambar 4.2 tampilan alamat web di mozilla firefox.

3) Alamat yang anda kunjungi akan menampilkan situs aplikasi App.Yet



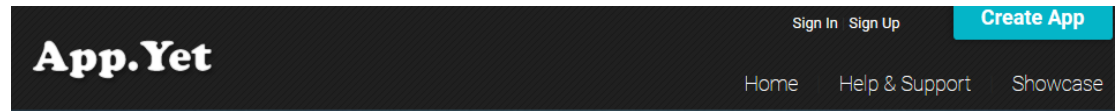
Gambar 4.3 tampilan awal situs home App.Yet.

4) Kemudian lakukan Sign In dengan e-mail yang sudah diregistrasikan



Gambar 4.4 tampilan sign in menggunakan E-mail yang sudah terdaftar.

- 5) Masuk menu App.Yet kemudian pilih Create App seperti gambar dibawah ini, dan klik Go to New Modul



Gambar 4.5 tampilan menu bar

- 6) Masukkan nama aplikasi, contoh Modul PAI lalu Create App


AppYet V3 Back to My App

Create New AppYet V3 Android Application

Application Name:
Name for your application

Package Name:
The package name may contain uppercase or lowercase letters ('A' through 'Z'), numbers, and underscores ('_'). However, individual package name parts may only start with letters. For example, applications published by Google could have names in the form com.google.app.application_name

Template:
Create application base on predefined template or your existing application. Template is optional.

☒ I'm not a robot 
reCAPTCHA Privacy - Terms

The Verge (10)

Google Photos and the unguessable URL
A few days after Google's big Photos rollout, a user on Reddit noticed something fishy. I was browsing 15 minutes ago

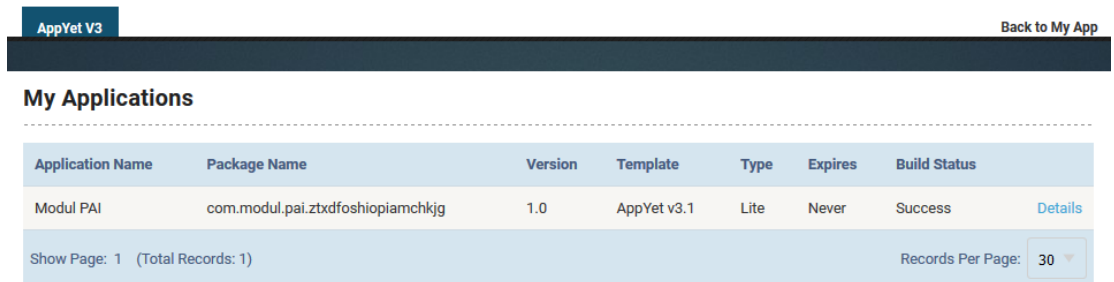
On Desaparecidos' Payola, Conor Oberst still has a lot to be angry about
Thirteen years ago, in early 2002, an album called Reed Music Speak Spanish was released. The world 52 minutes ago

Amazon Kindle Paperwhite (2015) review
There's a new Kindle Paperwhite out, and it's just like the old one except for a high-resolution screen. Nobody was really expecting it to happen, after all, 56 minutes ago

The quantified sex life? Not so fast
As Fitbits and Apple Watches have become de rigueur devices, the quantified life movement has moved 1 hour ago

Gambar 4.6 tampilan awal untuk memasukkan nama aplikasi

- 7) Setelah mengatur nama aplikasi, maka tampil bentuk awal aplikasi modul

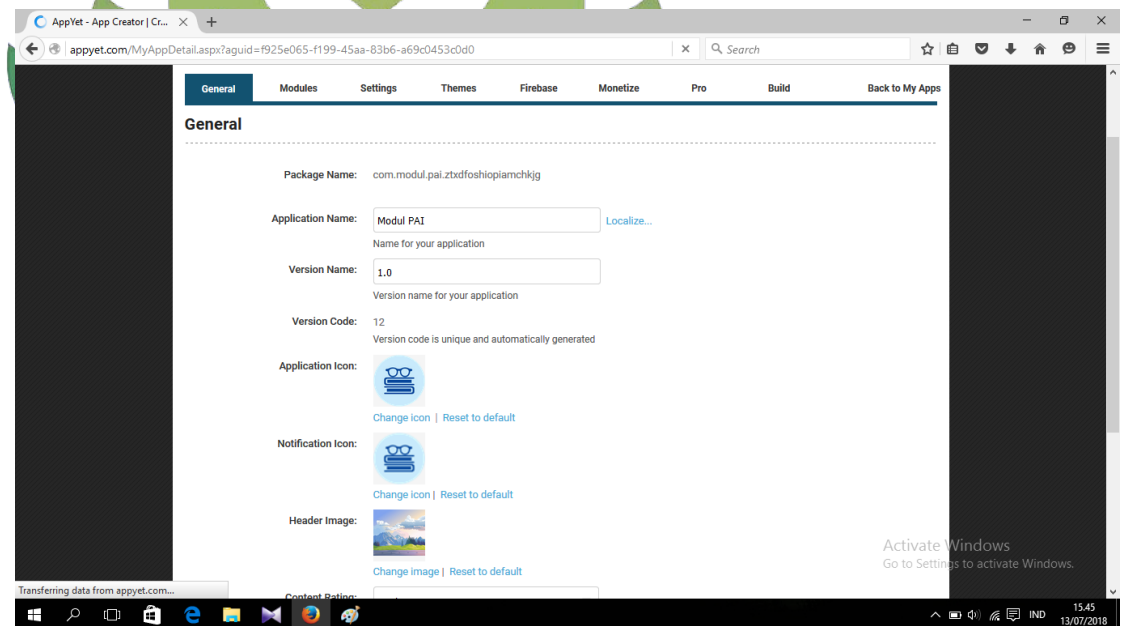


Application Name	Package Name	Version	Template	Type	Expires	Build Status	
Modul PAI	com.modul.pai.ztxdfoshiopiamchkjg	1.0	AppYet v3.1	Lite	Never	Success	Details

Show Page: 1 (Total Records: 1) Records Per Page: 30

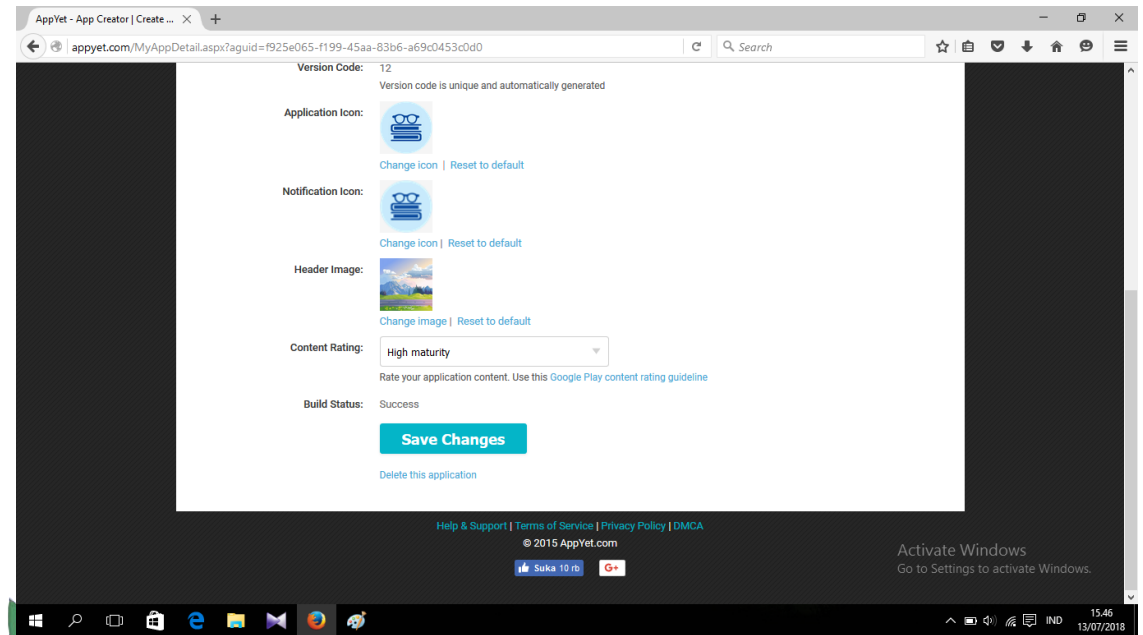
Gambar 4.7 tampilan nama dan kode aplikasi

- 8) Kemudian atur icon aplikasi (Change Icon), Icon Pemberitahuan/ Notification Icon, dan Header Image (sesuai dengan ukuran yang ditentukan)



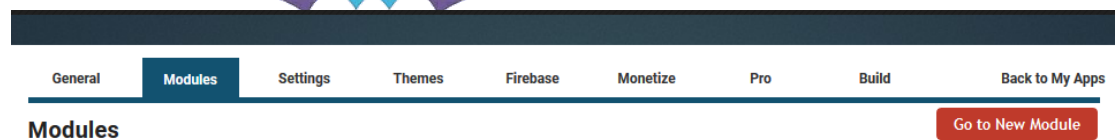
Gambar 4.8 tampilan gambar icon yang diinginkan

- 9) Setelah proses upload selesai kemudian “Save Changes” untuk menyimpan gambar yang telah di upload



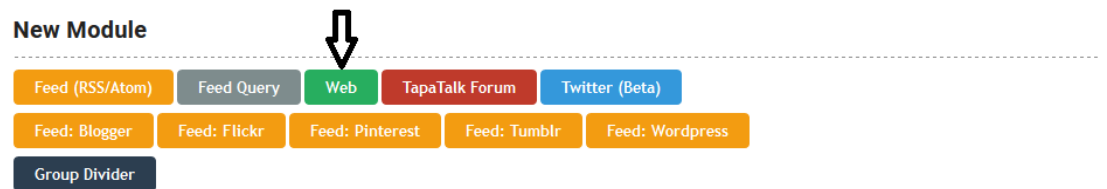
Gambar 4.9 tampilan penyimpanan gambar

- 10) Selanjutnya pilih menu “Modules” dan klik “Go to New Module”



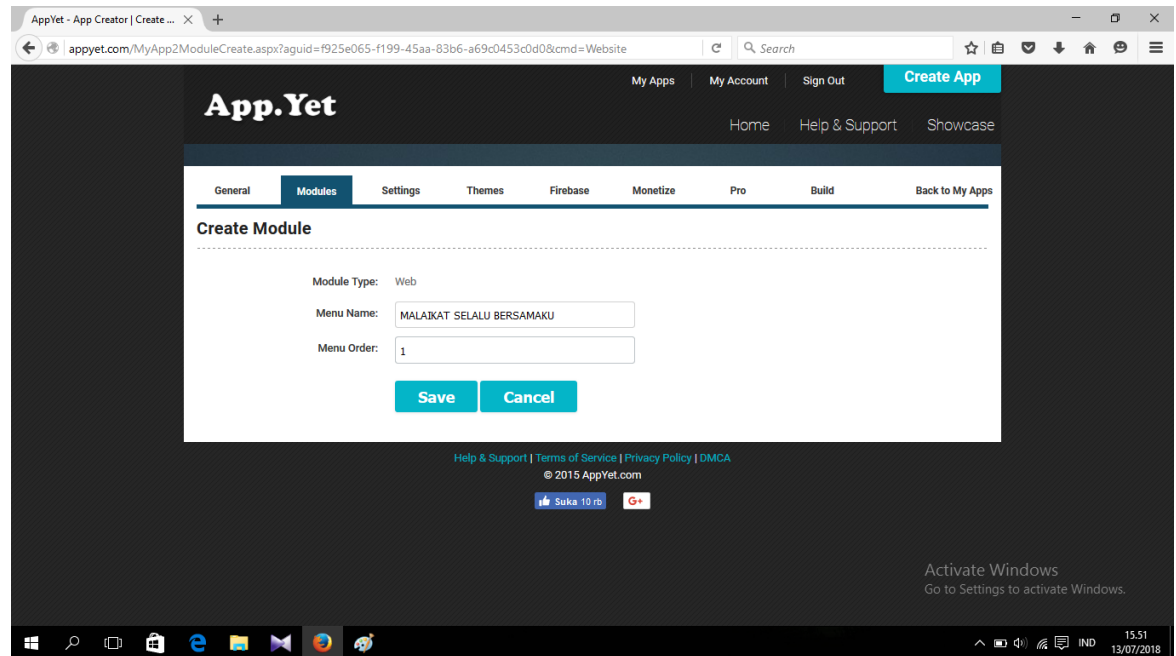
Gambar 4.10 Tampilan membuat modul

- 11) Kemudian pilih menu web pada bagian bawah untuk memasuki materi



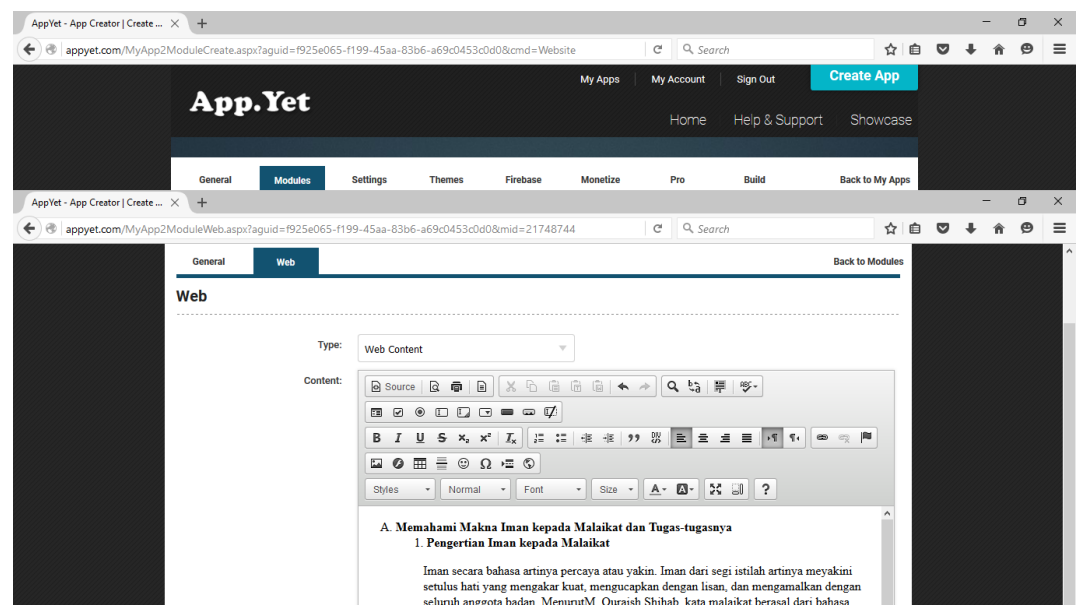
Gambar 4.11 Tampilan untuk memilih kategori modul

- 12) Setelah itu masukan nama untuk menu pada modul dan masukkan nomor urut modul dibagian menunorder, kemudian save



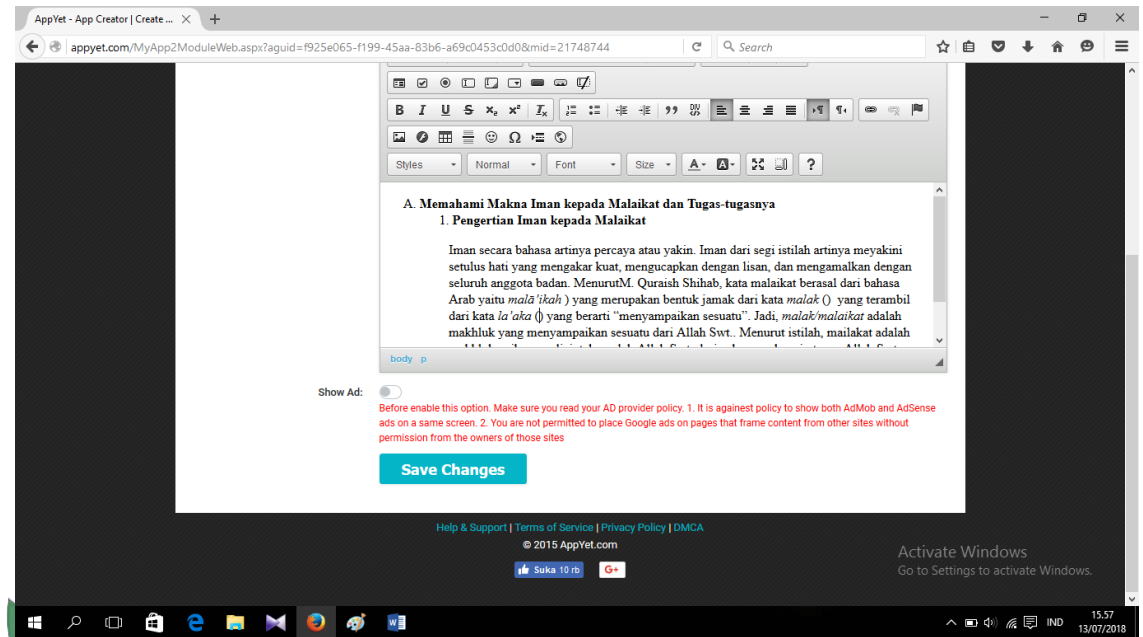
Gambar 4.12 Tampilan menyimpan menu modul

- 13) Masukkan materi yang diinginkan



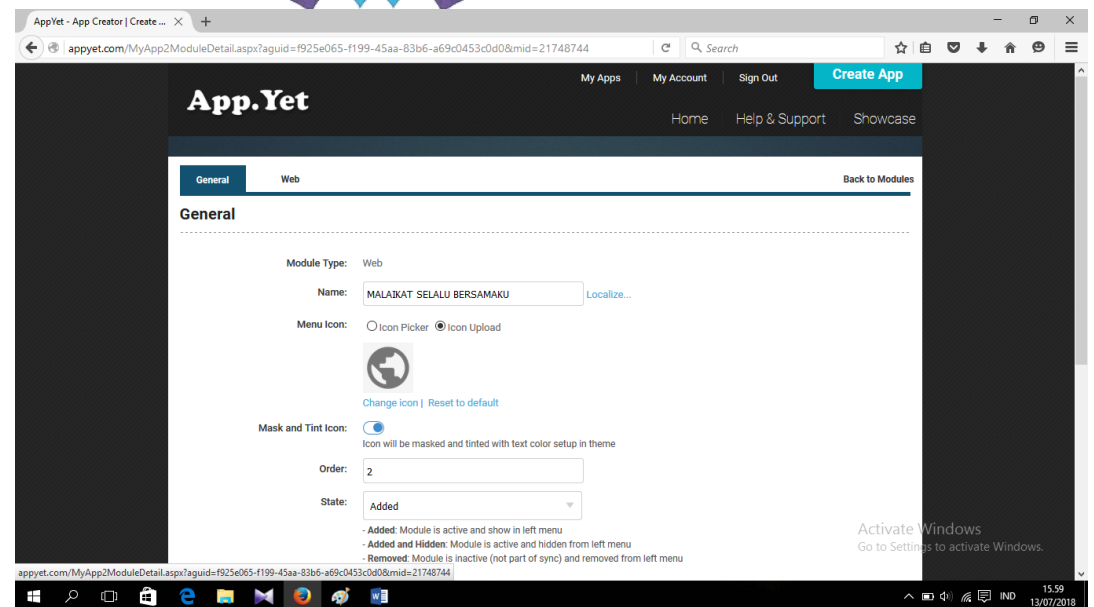
Gambar 4.13 Tampilan memasukkan materi

14) Lalu simpan dengan mengklik menu “Save Changes”



Gambar 4.14 Tampilan menyimpan materi

15) Klik change icon dan matikan pada bagian “Mask and tint icon”



Gambar 4.15 Tampilan mengatur icon pada menu modul


16) Lalu klik pada kolom browser

General

Module Type: Web

Name: [Localize...](#)

Menu Icon: ☐ Icon Picker ☒ Icon Upload



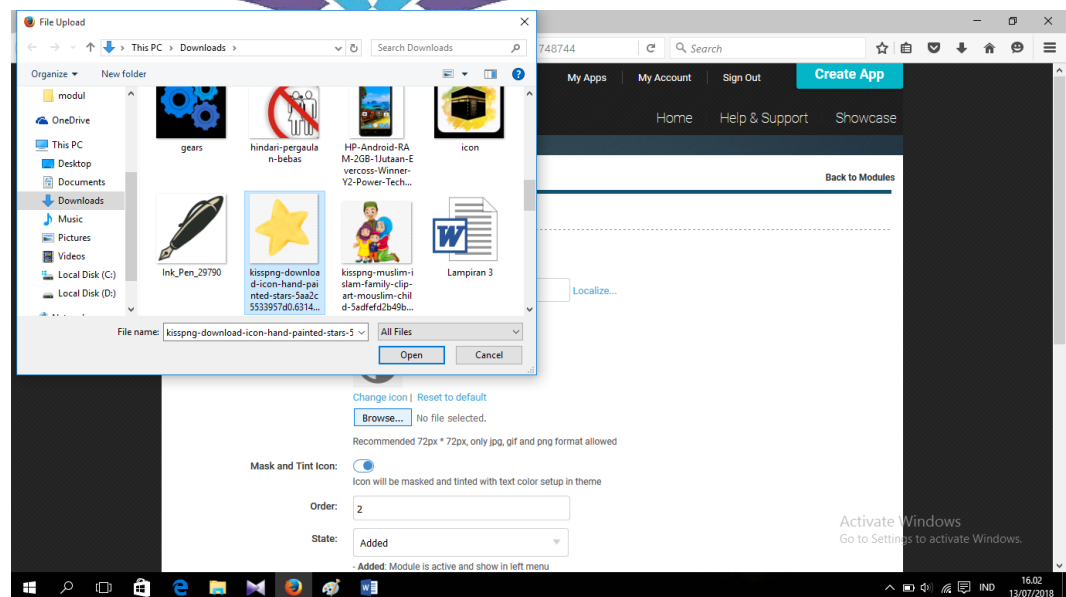
[Change icon](#) | [Reset to default](#)

[Browse...](#) No file selected.

Recommended 72px * 72px, only jpg, gif and png format allowed

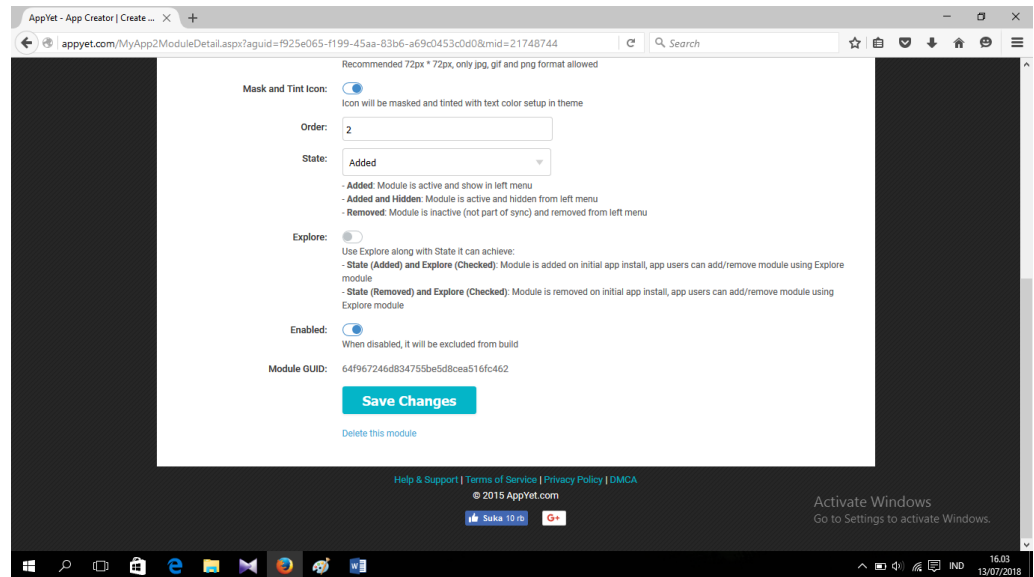
Gambar 4.16 Tampilan untuk memasukkan gambar

17) Kemudian pilih gambar yang sesuai dengan materi lalu open dan tunggu upload



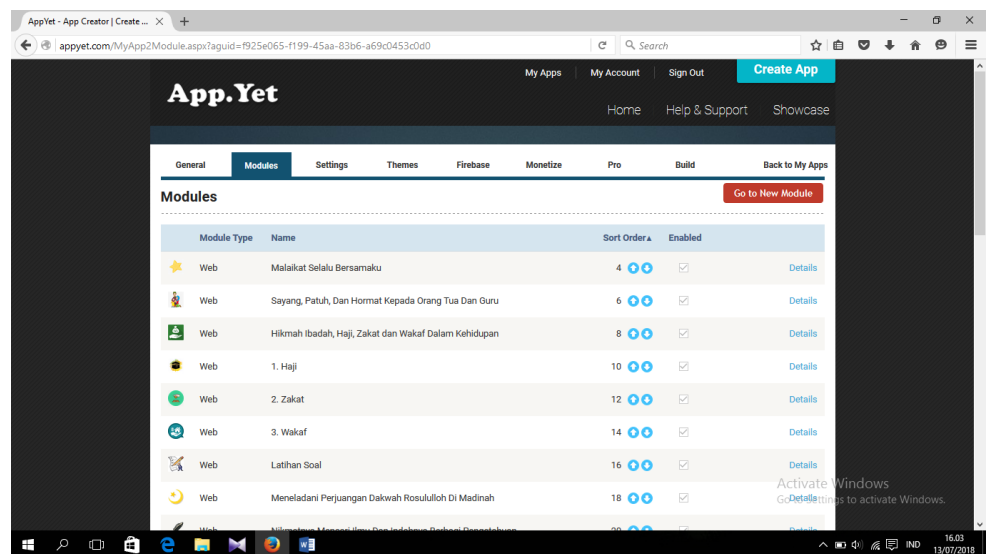
Gambar 4.17 tampilan upload gambar

18) Kemudian “Save Changes”



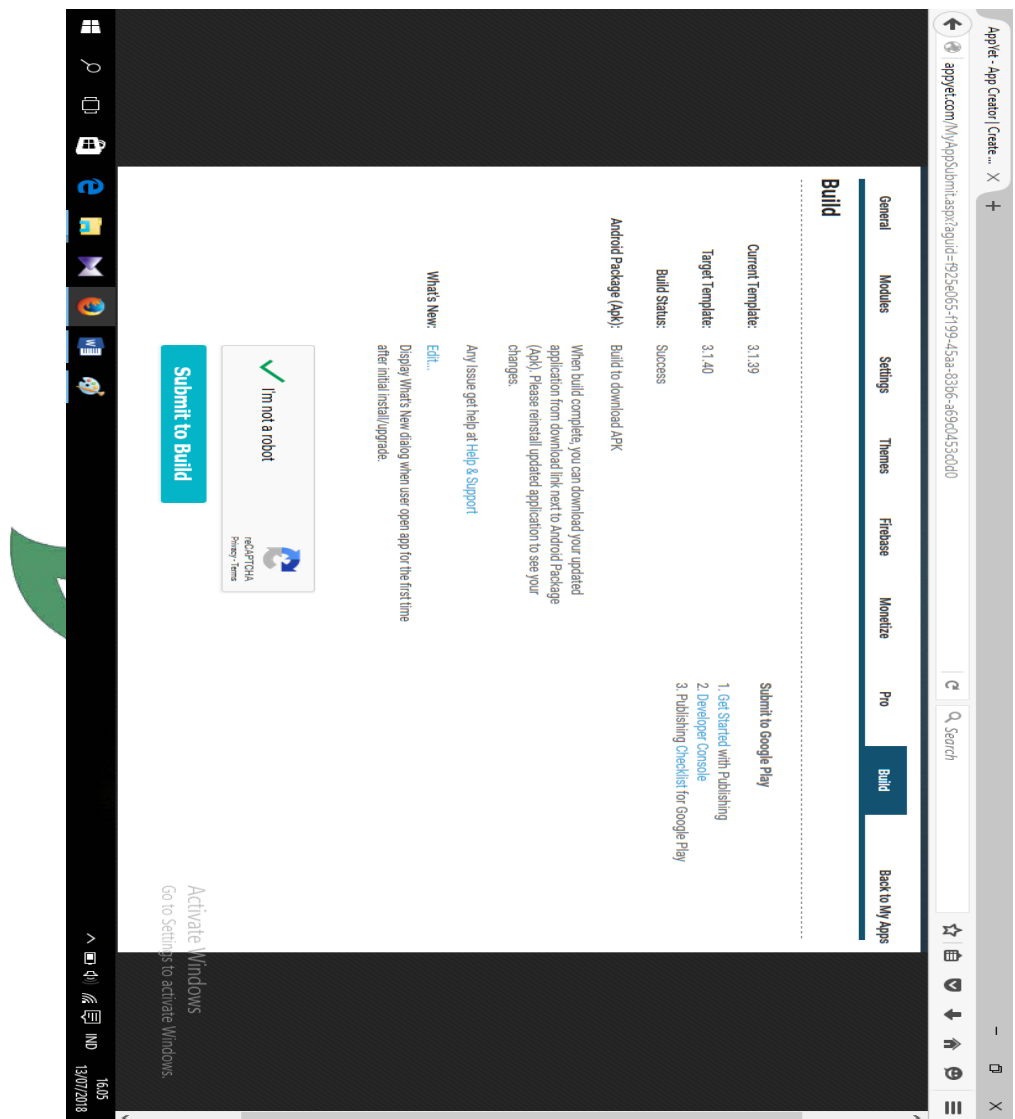
Gambar 4.18 tampilan menyimpan menu modul

19) Menu modul yang telah selesai, jika ingin menambah materi dapat mengklik kolom “Go to New Module” dan ikuti cara-cara seperti diatas



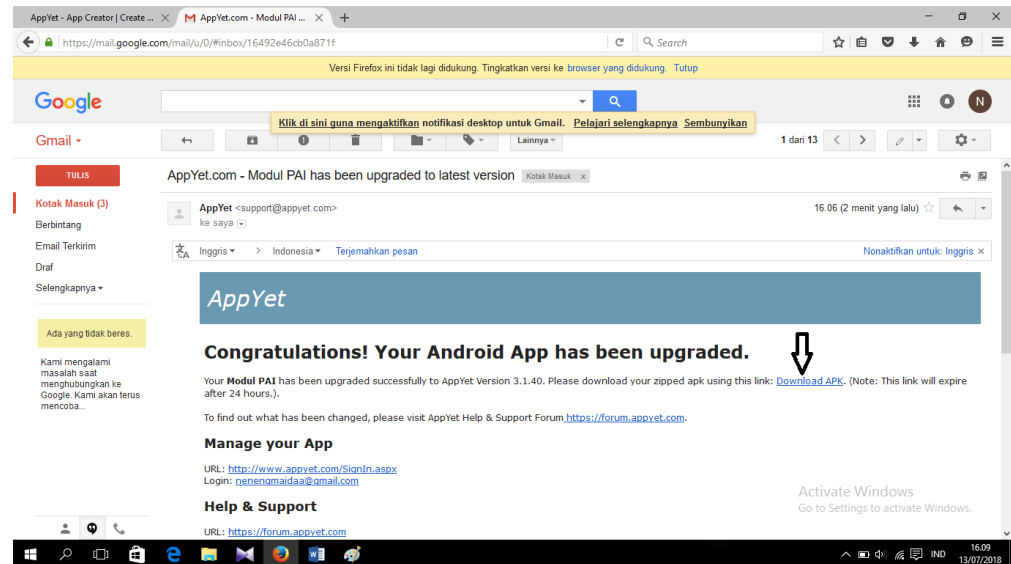
Gambar 4.19 tampilan menu modul

- 20) Masuk ke menu Build, untuk meng-convert menjadi file APK klik “Submit to Build”



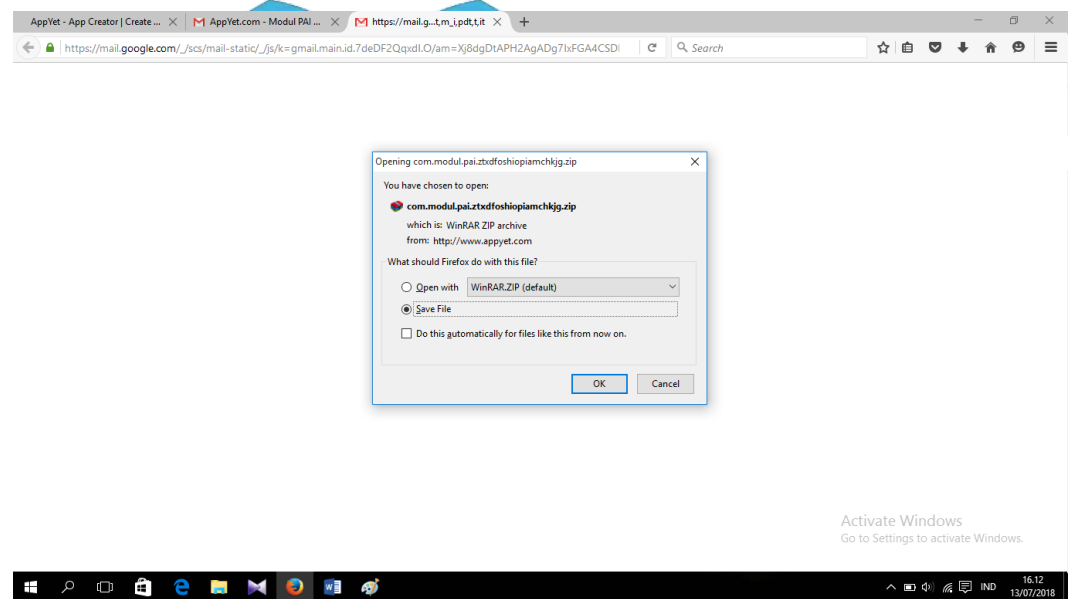
Gambar 4.20 tampilan cara meng-convert menjadi file APK

21) Setelah itu, buka akun Gmail, dan buka menu Inbox, akan ada kotak masuk dari App.Yet dan klik



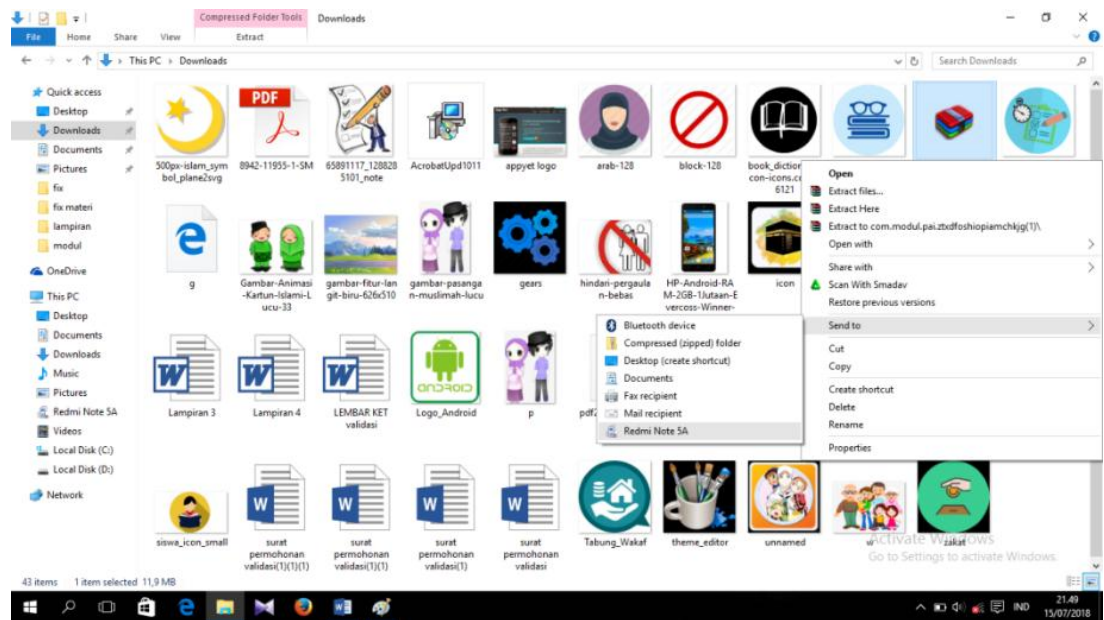
Gambar 4.21 tampilan Inbox dari Gmail untuk mendownload APK

22) Kemudian save file dan tunggu hingga proses download selesai



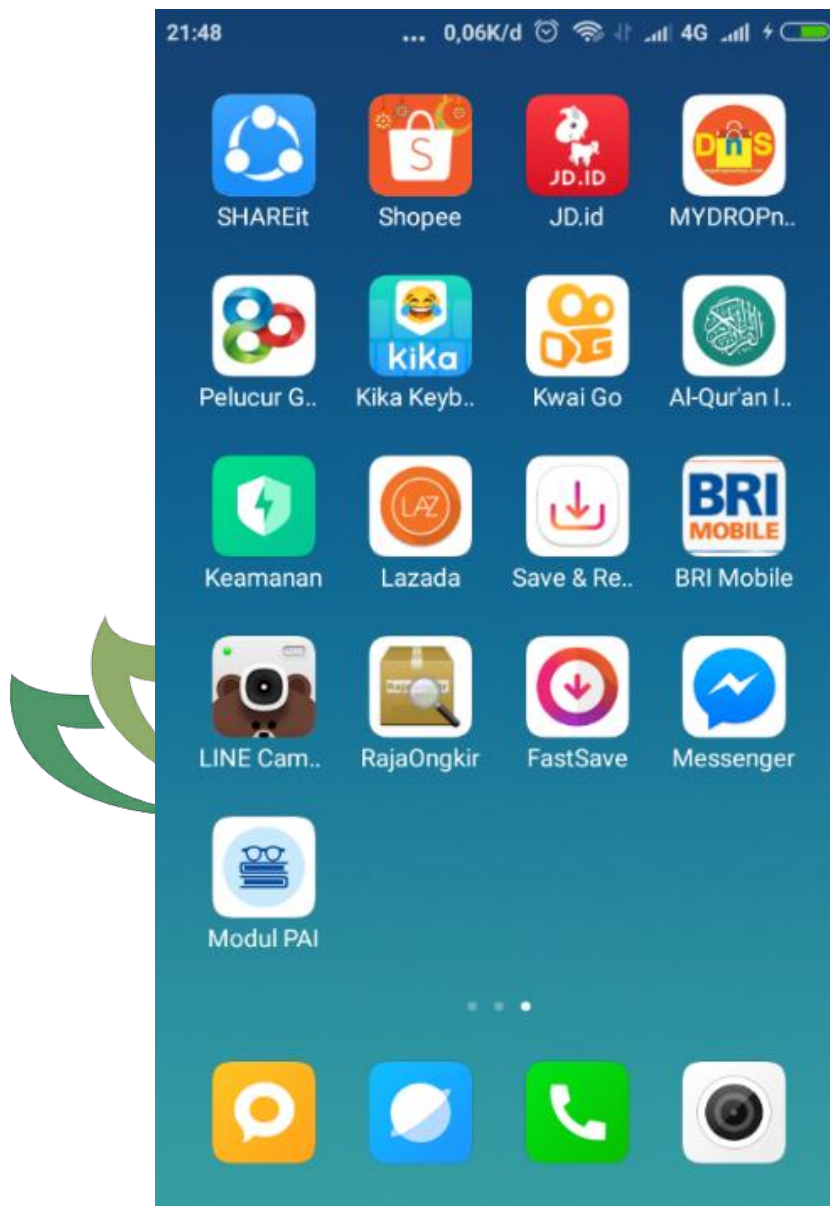
Gambar 4.22 tampilan menyimpan file APK

23) Buka menu download di laptop maka akan tampil APK berhasil di download, lalu pindahkan ke handphone Android



Gambar 4.23 tampilan APK setelah di download yang akan dipindahkan ke Handphone Android

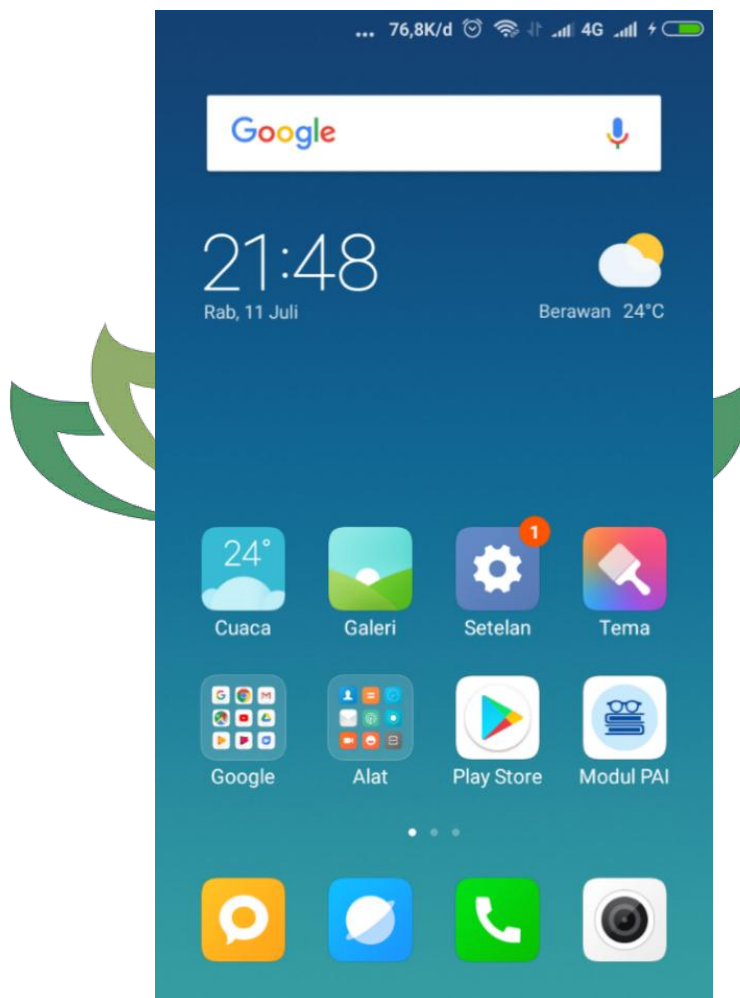
24) Instalasi APK



Gambar 4.24 tampilan setelah aplikasi terinstal

25) Pengoperasian Aplikasi Modul PAI Untuk Siswa/i Diperangkat Android

- a) Unduh aplikasi di android secara manual, setelah itu buka aplikasi Modul PAI.
- b) Atau dapat membagikan Aplikasi melalui via SHAREit kemudian instal aplikasi di android secara manual, setelah itu buka aplikasi Modul PAI



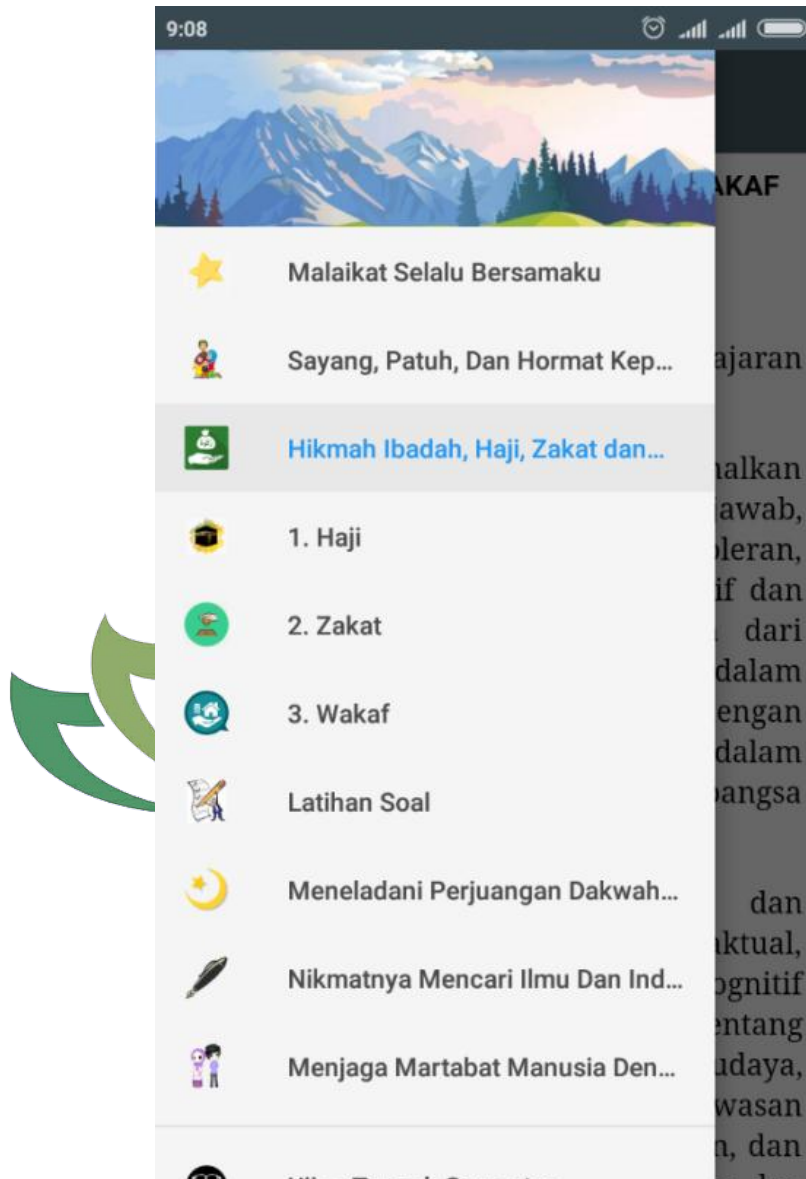
Gambar 4.25 Tampilan Homescreen perangkat android yang terinstal aplikasi Modul PAI

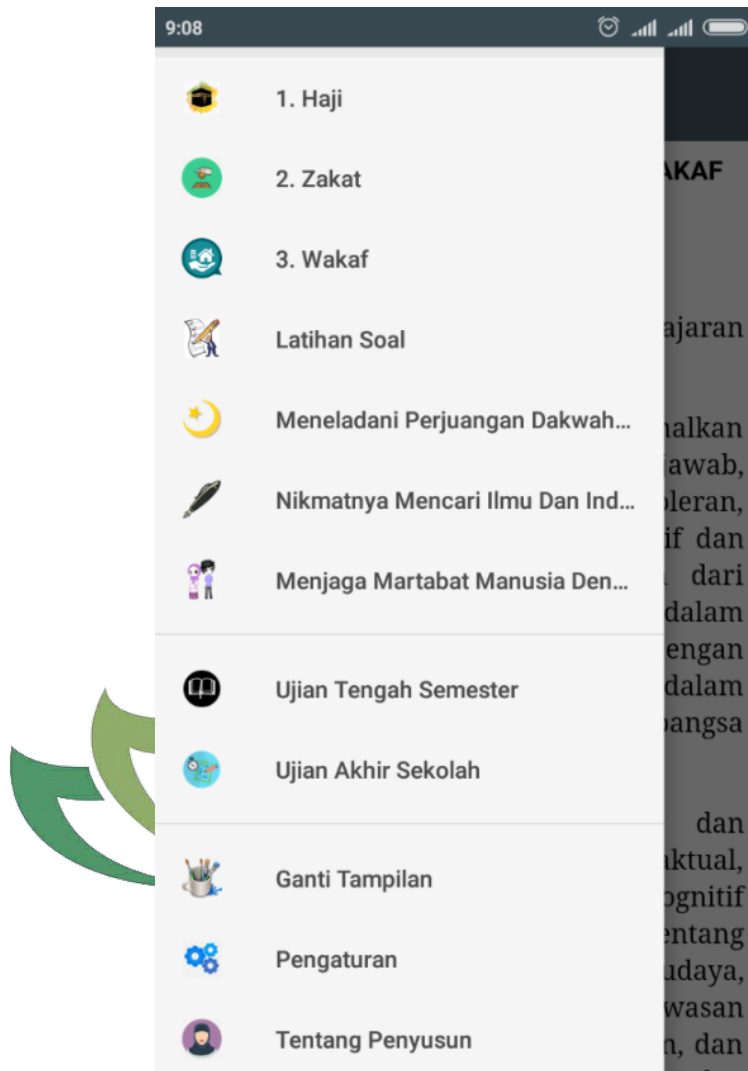
26) Tampilan awal produk



Gambar 4.26 Tampilan awal aplikasi Modul PAI

1) Menu aplikasi





Gambar 4.27 Tampilan menu aplikasi Modul PAI

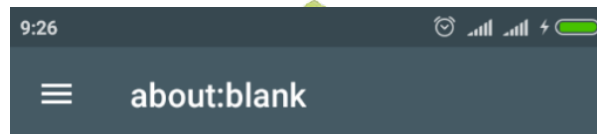
Di dalam tiap-tiap menu berisi materi sesuai dengan nama menu tersebut, menu tersebut antara lain :

- a) Malaikat selalu bersamaku, berisi materi tentang pengertian iman kepada malaikat, hikmah beriman kepada malaikat, dan penerapan perilaku dalam kehidupan sehari-hari.

- b) Sayang, patuh dan hormat kepada orang tua dan guru, berisi materi tentang makna orang tua bagi anak, materi hormat dan patuh terhadap guru, serta penerapan perilaku dalam kehidupan sehari-hari.
- c) Hikmah ibadah haji, zakat, dan umroh, berisi materi tentang pengertian, syarat, dan rukun dalam ibadah haji, zakat, dan umroh.
- d) Meneladani perjuangan dakwah Rosululloh di Madinah, berisi materi tentang pengertian perjuangan dakwah Rosululloh di Madinah, substansi dakwah Rosululloh serta strategi dakwah Nabi Saw di Madinah.
- e) Nikmatnya mencari ilmu dan indahnyaberbagi pengetahuan, berisi materi tentang memahami makna menuntut ilmu dan keutamaannya, ayat- ayat Al-Quran tentang ilmu pengetahuan, serta penerapan perilaku dalam kehidupan sehari-hari.
- f) Menjaga martabat manusia dengan menjauhi pergaulan bebas dan zina, berisi materi tentang memahami makna larangan pergaulan bebas dan zina, ayat- ayat Al-Quran tentang pergaulan bebas, serta dampak yang akan dijatuhkan diakhirat jika tidak menjauhi pergaulan bebas dan zina.
- g) Terdapat latihan soal disetiap materi berupa soal pilihan ganda dan essay.
- h) Terdapat soal-soal untuk UTS (Ujian Tengah Semester) berupa soal pilihan ganda.
- i) Terdapat soal-soal untuk UAS (Ujian Akhir Semester) berupa soal pilihan ganda dan essay.
- j) Terdapat menu untuk mengganti tampilan warna.

- k) Terdapat menu pengaturan (setting) berisi pengaturan aplikasi
- l) Biografi, berisi biografi penulis yang mengoperasikan aplikasi melalui blogger
- 2) Menu Evaluasi

Di dalam aplikasi Modul PAI, terdapat soal pilihan ganda dan soal essay sesuai dengan materi masing-masing. Selain itu juga terdapat soal berupa ujian tengah semester (UTS) dan juga ujian akhir semester (UAS).

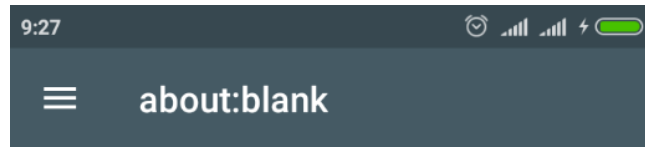


UJIAN TENGAH SEMESTER

A. Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c, d, atau e yang dianggap sebagai jawaban yang paling tepat!

1. Seorang muslim wajib beriman kepada malaikat Allah swt. Maksud dari beriman adalah
 - a. Meminta pertolongan kepada malaikat
 - b. Menghafal nama-nama malaikat
 - c. Mengetahui wujudnya
 - d. Meyakini keberadaanya sebagai ciptaan Allah swt.
 - e. Meyakini keberadaan dan tugas-tugasnya
2. Malaikat bersifat memantulkan cahaya pada hati manusia dan kedamaian di bumi karena diciptakan dari
 - a. Tanah
 - b. Cahaya

Jawaban: e



UJIAN AKHIR SEMESTER

A. Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c, d, atau e yang dianggap sebagai jawaban yang paling tepat!

1. Arti wakaf menurut bahasa artinya....

- a. Mencegah
- b. Melarang
- c. Menahan
- d. Mencekal
- e. Memberikan



2. Hukum mewafatkan harta adalah....

- a. Wajib
- b. Sunnah
- c. Makruh
- d. Mubah
- e. Haram

Gambar 4.28 Tampilan soal

B. Kelayakan

Setelah produk telah berhasil dikembangkan langkah selanjutnya adalah melakukan uji kelayakan modul dengan cara validasi produk. Validasi desain atau produk dilakukan setelah pembuatan produk awal. Validasi dilakukan dengan 2 macam, yaitu

validasi ahli materi dan validasi ahli media. lembar validasi diberikan kepada seorang ahli materi, seorang ahli media, dan penilaian praktisi pendidikan.

1. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan dengan menjelaskan bentuk isi modul berbasis android dan selanjutnya mengisi lembar angket penilaian, pada masing-masing penilaian terdiri dari 10 pernyataan yang seluruhnya di isi oleh seorang ahli materi yaitu bapak M. Indra Saputra, M.Pd.I, data validasi oleh ahli materi disajikan dalam tabel 4.1 sebagai berikut:

Tabel 4.1
Hasil Validasi Desain Oleh Ahli Materi sebelum revisi

No	Aspek	Presentasi Perolehan Skor %	Kriteria
1.	Kualitas Isi	79	Baik
2.	Kebahasaan	76	Baik
3.	Keterlaksanaan	79	Baik
	Total Aspek	78	Baik

Penilaian validator pada aspek kualitas isi peroleh hasil dengan presentase 79%, pada aspekkebahasaan penilaian validator diperoleh hasil dengan presentase 76%, dan untuk aspek keterlaksanaan penilaian validator diperoleh hasil dengan presentase 79%. Meskipun telah memasuki kriteria baik untuk

bahan ajar yang telah divalidasi, masih perlu adanya revisi bahan ajar, validasi tahap kedua dilakukan penelitian untuk melihat kualitas bahan ajar yang telah direvisi. Aspek yang dinilai pada validasi ini tetap seperti validasi pada tahap pertama, dari hasil validasi kedua diperoleh hasil sebagai berikut.

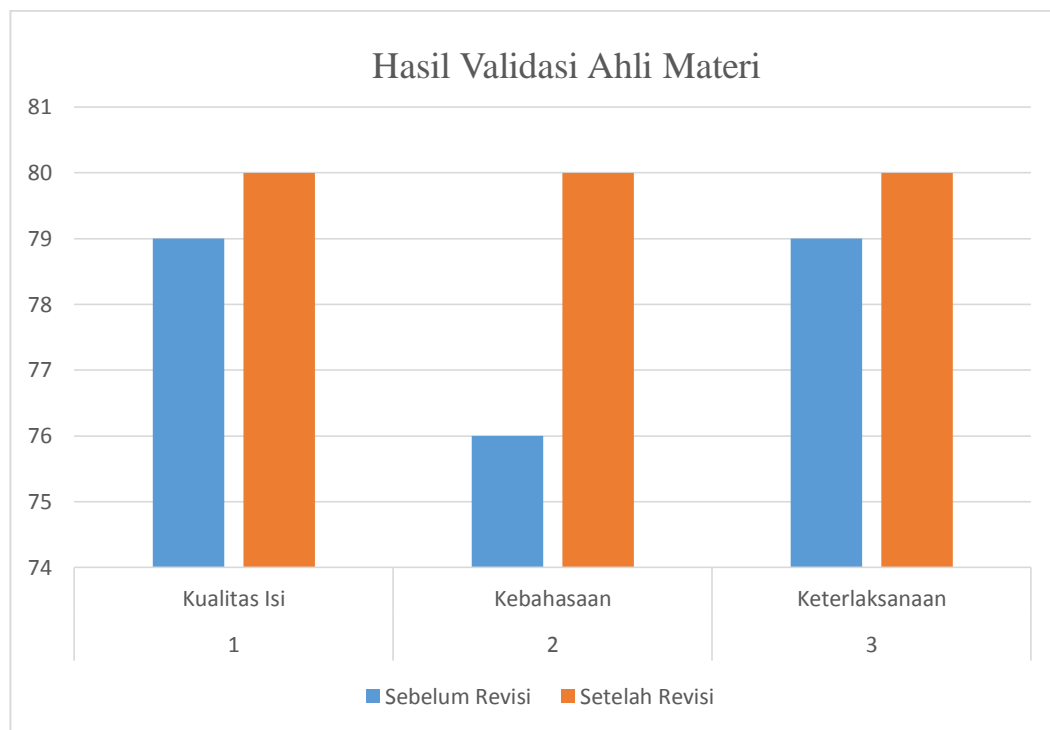
Tabel 4.2

Hasil Validasi Desain Oleh Ahli Materi setelah revisi

No	Aspek	Presentasi Perolehan	Kriteria
		Skor %	
1.	Kualitas Isi	80	Baik
2.	Kebahasaan	80	Baik
3.	Keterlaksanaan	80	Baik
	Total Aspek	80	Baik

Penilaian validator setelah dilakukannya revisi 1 pada aspek kualitas isi peroleh hasil dengan presentase 80%, pada aspek kebahasaan penilaian validator diperoleh hasil dengan presentase 80%, dan untuk aspek keterlaksanaan penilaian validator diperoleh hasil dengan presentase 80%. Persentase total dari semua aspek bahan ajar sebelum revisi adalah 78% dan setelah dilakukannya revisi dan validasi tahap kedua persentase total dari semua aspek bahan ajar naik menjadi 80%. Total persentasi perolehan skor tersebut

dikonversikan sesuai tabel 3.4 dan diperoleh kesimpulan bahan ajar ini menurut ahli materi termasuk dalam kriteria baik digunakan dalam pembelajaran PAI. Hasil perhitungan selengkapnya disajikan pada lampiran. Hasil validasi ahli materi dapat disajikan dalam bentuk grafik 4.1 berikut.



Grafik 4.1 Hasil Validasi Ahli Materi

Pada grafik diatas dapat di simpulkan bahwa pada hasil validasi terhadap ahli materi mengalami perubahan yang signifikan dibandingkan dengan penilaian sebelum dilakukan revisi. Grafik diatas dapat diketahui dan dibedakan melalui warna pada grafik batang tersebut, warna biru melambangkan hasil penilaian validasi pada tahap pertama atau sebelum dilakukannya revisi,

sedangkan warna orange melambangkan hasil penilaian validasi tahap ke-dua atau setelah dilakukan revisi produk.

Pada aspek kualitas isi menunjukkan perubahan hasil dari 79% lalu mengalami peningkatan menjadi 80%. Pada aspek kebahasaan menunjukkan perubahan hasil dari 76% lalu mengalami peningkatan menjadi 80%. Sedangkan pada aspek keterlaksanaan menunjukkan perubahan hasil dari 79% menjadi 80%. Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil validasi pada tahap kedua mengalami peningkatan.

2. Validasi Ahli Media

Aspek yang dinilai oleh ahli media adalah aspek tampilan android, kebahasaan, dan penggunaan.



Tabel 4.3

Hasil Validasi Desain Oleh Ahli Media sebelum revisi

No	Aspek	Presentasi Perolehan Skor %	Kriteria
1.	Tampilan <i>Software</i>	75	Baik
2.	Kebahasaan	77	Baik
3.	Penggunaan	77	Baik
	Total Aspek	76	Baik

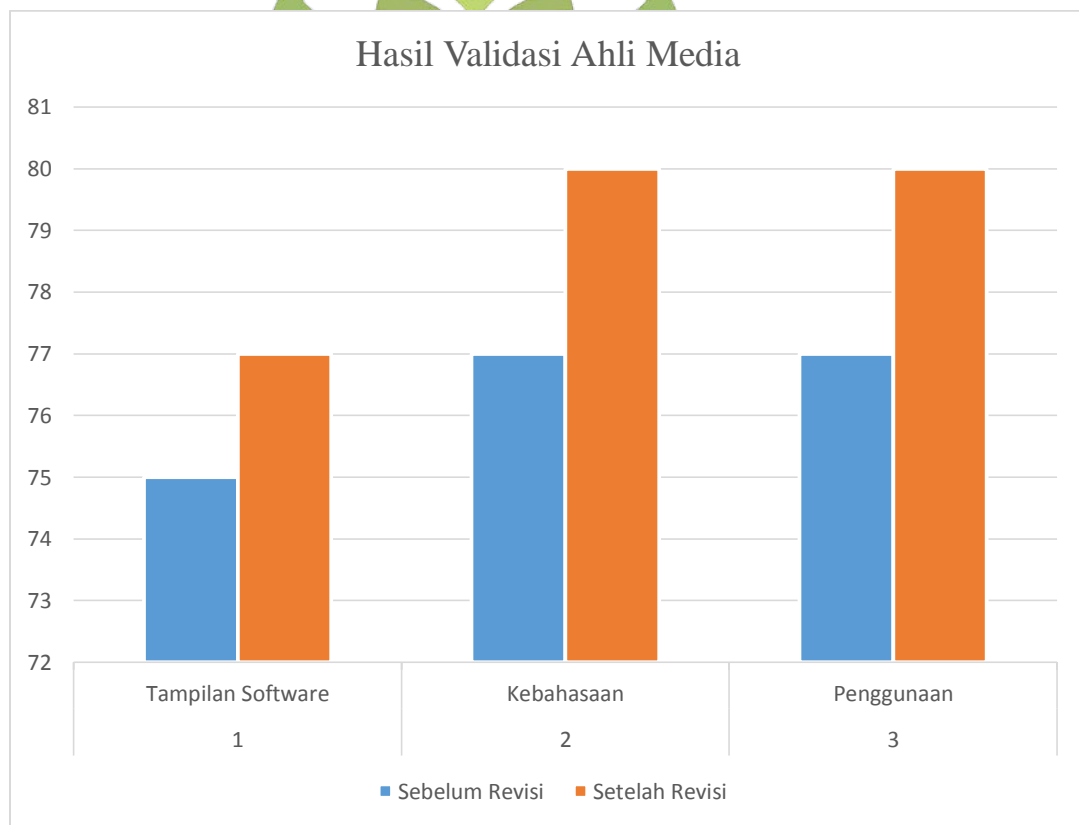
Penilaian validator pada aspek tampilan *software* diperoleh hasil dengan presentase 75%, pada aspek kebahasaan penilaian validator diperoleh hasil dengan presentase 77%, dan untuk aspek penggunaan penilaian validator diperoleh hasil dengan presentase 77%. Sama seperti halnya validasi materi, meskipun telah memasuki kriteria baik untuk bahan ajar yang telah divalidasikan, masih perlu adanya revisi bahan ajar, validasi tahap kedua dilakukan penelitian untuk melihat kualitas bahan ajar yang telah direvisi. Aspek yang dinilai pada validasi ini tetap seperti validasi pada tahap pertama, dari hasil validasi kedua diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 4.4
Hasil Validasi Desain Oleh Ahli Media setelah revisi

No	Aspek	Presentasi Perolehan Skor %	Kriteria
1.	Tampilan <i>Software</i>	77	Baik
2.	Kebahasaan	80	Baik
3.	Penggunaan	80	Baik
	Total Aspek	79	Baik

Penilaian validator setelah dilakukannya revisi pada aspek tampilan *android* diperoleh hasil dengan persentase 77%, pada spek kebahasaan

penilaian validator diperoleh hasil dengan persentase 80%, dan untuk aspek penggunaan penilaian validator diperoleh hasil dengan persentase 80%. Persentase total dari semua aspek bahan ajar sebelum revisi adalah 76% dan setelah dilakukannya revisi persentase total dari semua aspek bahan ajar yang dinilai menjadi 79%. Total persentase perolehan skor tersebut dikonversikan sesuai tabel 3.4 dan diperoleh kesimpulan bahwa bahan ajar ini menurut para ahli media termasuk dalam kriteria sangat baik untuk digunakan dalam pembelajaran PAI. Hasil validasi ahli media dapat disajikan dalam bentuk grafik 4.2 berikut.



Grafik 4.2 Hasil Validasi Ahli Media

Pada grafik diatas dapat di simpulkan bahwa pada hasil validasi terhadap ahli media mengalami perubahan yang signifikan dibandingkan dengan penilaian sebelum dilakukan revisi. Grafik diatas dapat diketahui dan dibedakan melalui warna pada grafik batang tersebut, warna biru melambangkan hasil penilaian validasi pada tahap pertama atau sebelum dilakukannya revisi, sedangkan warna orange melambangkan hasil penilaian validasi tahap ke-dua atau setelah dilakukan revisi produk.

Pada aspek tampilan *software* menunjukkan perubahan hasil dari 75% lalu mengalami peningkatan menjadi 77%. Pada aspek kebahasaan menunjukkan perubahan hasil dari 77% lalu mengalami peningkatan menjadi 80%. Sedangkan pada aspek penggunaan menunjukkan perubahan hasil dari 77% menjadi 80%. Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil validasi ahli media pada tahap kedua mengalami peningkatan.

3. Validasi Guru Bidang Study

Penilaian praktisi pendidikan dilakukan dengan memberikan lembar penilaian kepada guru pembelajaran PAI, yaitu Bapak Nur Ulya Wahyudi, S.Pd.I dan Bapak Ramatulloh, S.Pd.I Aspek yang dinilai oleh praktisi pendidikan adalah aspek isi, kebahasaan, dan keterlaksanaan.

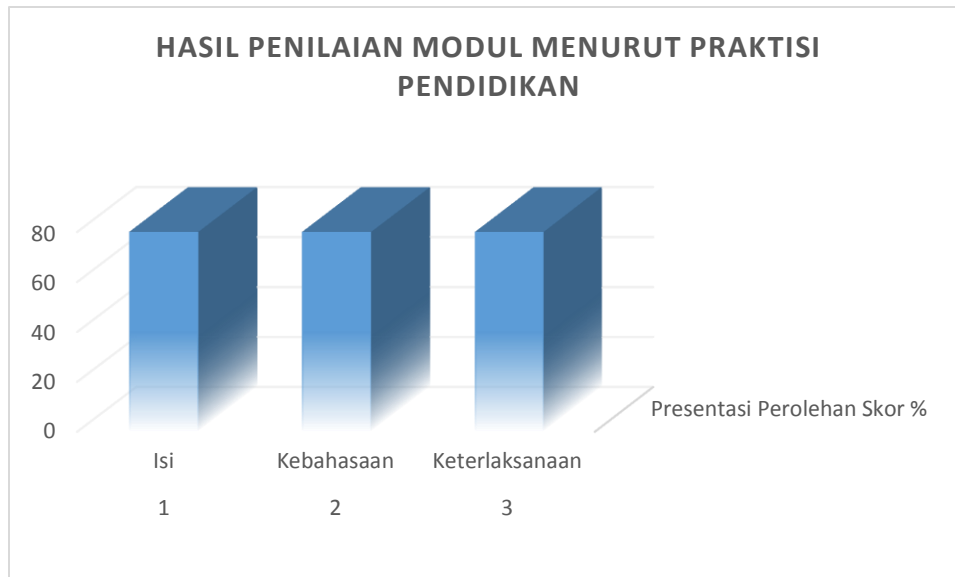
Tabel 4.6

Hasil penilaian modul menurut praktisi pendidikan

No	Aspek	Presentasi Perolehan		Kriteria
		Skor %		
		1	2	
1.	Isi	80	80	Baik
2.	Kebahasaan	80	80	Baik
3.	Keterlaksanaan	80	80	Baik
	Total Aspek	80	80	Baik

Penilaian praktisi pendidikan pada aspek isi diperoleh hasil dengan presentase 80%, pada aspek kebahasaan penilaian praktisi pendidikan diperoleh hasil presentase 80%, dan untuk aspek keterlaksanaan penilai praktisi pendidikan diperoleh hasil dengan presentase 80%. Penilaian kelayakan modul yang telah dikembangkan diperoleh hasil keseluruhan dengan presentase 80% dengan kriteria sangat baik. Hasil penilaian praktisi pendidikan ini menunjukkan kualitas modul yang telah dikembangkan oleh peneliti yang berupa *android* pembelajaran.

Hasil validasi praktisi pendidikan dapat disajikan dalam bentuk grafik 4.4 berikut.



Grafik 4.4 grafik hasil penilaian praktisi pendidikan

Pada grafik diatas dapat di simpulkan bahwa pada hasil penilaian praktisi pendidikan menghasilkan penilaian modul yang telah dikembangkan. Grafik diatas dapat diketahui dan dibedakan melalui nilai yang ditunjukkan dan aspek yang tertera pada bagan grafik tersebut. Bagan pertama menunjukkan aspek isi, bagan ke-dua menunjukkan aspek kebahasaan, sedangkan bagan ke-tiga menunjukkan aspek keterlaksanaan.

Pada aspek isi menunjukkan hasil 80%. Pada aspek kebahasaan menunjukkan hasil 80%. Sedangkan aspek keterlaksanaan menunjukkan hasil 80%. Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil penilaian terhadap praktisi pendidikan dalam kategori baik.

Pada tabel tersebut merupakan hasil penilaian dari dua guru bidang study. Hasil skor penilaian pada setiap kriteria dari validasi guru bidang study di SMA Negeri 1 Gedong Tataan Kabupaten Pesawaran dan SMA Al-Azar 3 Bandar Lampung diperoleh skor yaitu pada aspek isi, kebiasaan, dan keterlaksanaan sehingga diperoleh hasil penilaian seluruh aspek pada produk pengembangan modul PAI berbasis android kelas x IPS di sekolah menengah atas menggunakan app. yet memiliki nilai 80% adalah layak digunakan.

C. Hasil Revisi Desain

Setelah validasi produk selesai dilakukan oleh validator ahli materi dan ahli media maka didapat saran dari validator. Kemudian saran yang diberikan dijadikan masukan untuk merevisi desain produk awal. Hasil revisi desain dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Hasil Validasi Ahli Materi

Hasil revisi ahli materi berupa perbaikan dari saran modul PAI berbasis android yaitu bapak M. Indra Saputra, M.Pd.I menurut validator terdapat beberapa saran atau masukan dari hasil validasi ahli materi. Saran tersebut dapat dilihat pada tabel 4.7 berikut:

Tabel 4.7 Saran Dan Hasil Revisi Validasi Ahli Materi

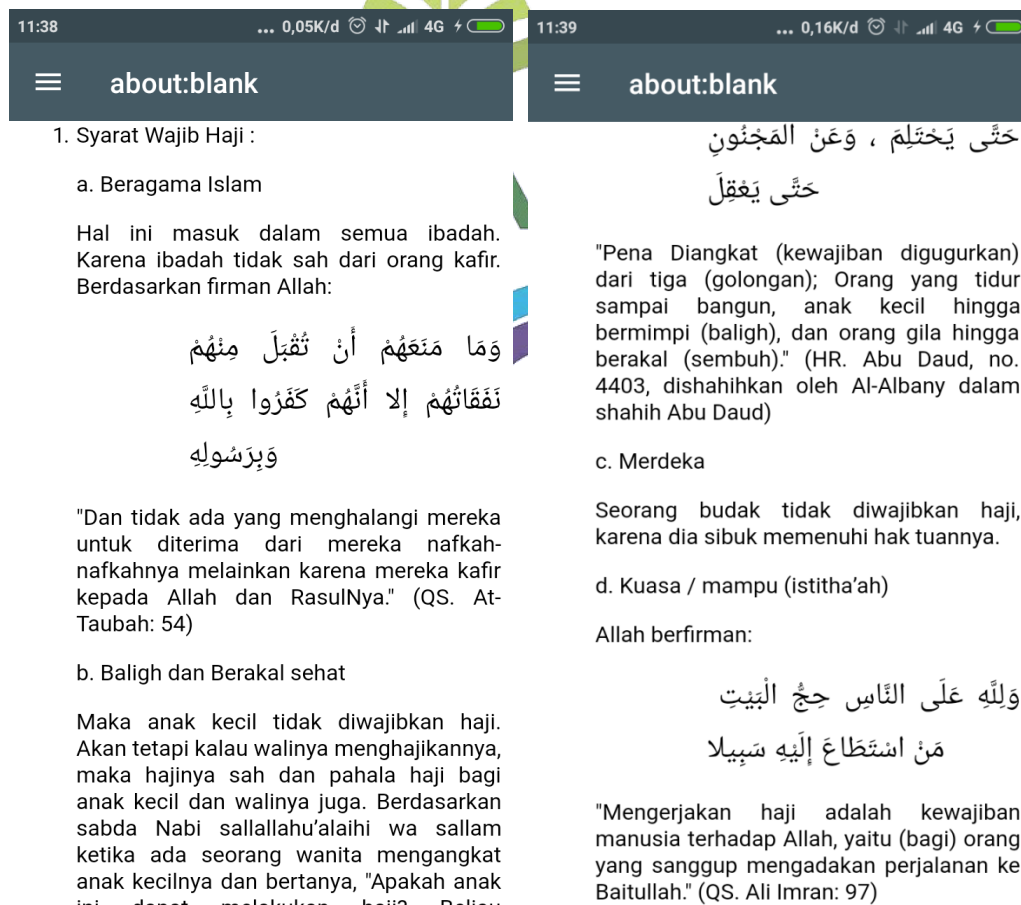
Nama Validator	Saran	Perbaikan
M. Indra Saputra, M.Pd.I	1. Masukkan syarat-syarat haji, syarat-syarat zakat	1. Telah diberikan syarat- syarat haji, syarat-syarat

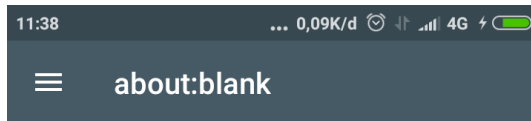
zakat

2. Tampilan materi yang diambil harus berupa per sub materi itu
3. Masukkan sumber dari setiap materi.

2. Tampilan materi yang diambil telah dibuat per sub materi itu
3. telah diberikan sumber dari setiap

Beberapa gambar produk setelah di validasi ahli materi dapat dilihat sebagai berikut :





1. Syarat-syarat Yang Berzakat

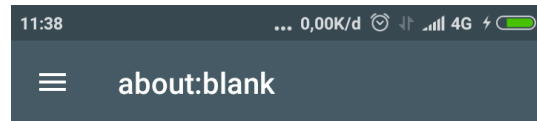
Syarat-syarat wajibnya mengeluarkan zakat adalah sebagai berikut:

a. Islam.

Islam menjadi syarat kewajiban mengeluarkan zakat dengan dalil hadits Ibnu Abbas di atas. Hadits ini mengemukakan kewajiban zakat, setelah mereka menerima dua kalimat syahadat dan kewajiban shalat. Hal ini tentunya menunjukkan, bahwa orang yang belum menerima Islam tidak berkewajiban mengeluarkan zakat

b. Merdeka.

Tidak diwajibkan zakat pada budak sahaya (orang yang tidak merdeka) atas harta yang dimilikinya, karena kepemilikannya tidak sempurna. Demikian juga budak yang sedang dalam perjanjian pembebasan (al mukatib), tidak diwajibkan menunaikan zakat dari hartanya, karena berhubungan dengan



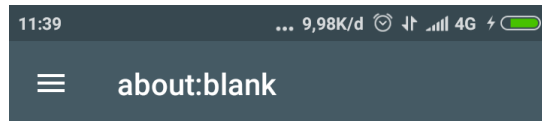
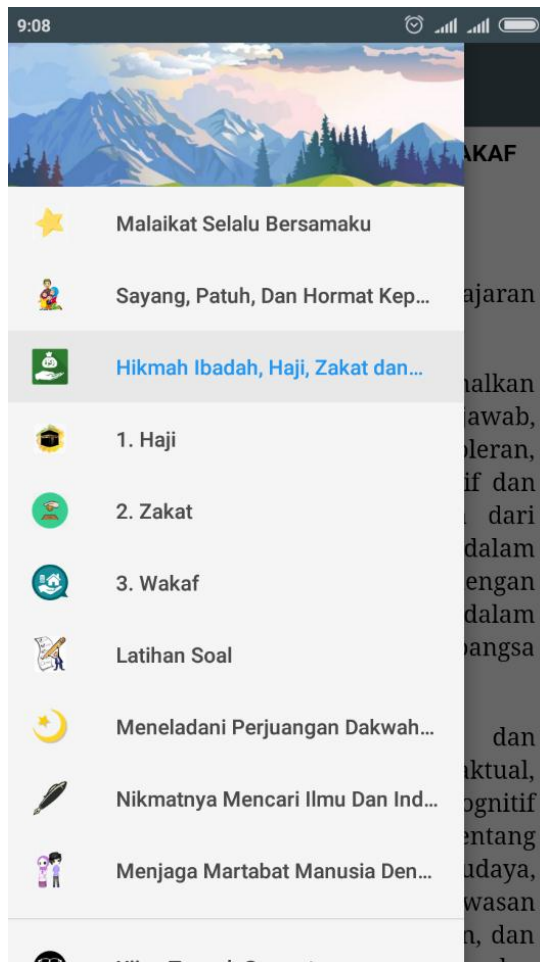
c. Berakal Dan Baligh.

Dalam hal ini masih diperselisihkan, yaitu berkaitan dengan permasalahan zakat harta anak kecil dan orang gila. Yang rajih (kuat), anak kecil dan orang gila tidak diwajibkan mengeluarkan zakat. Akan tetapi kepada wali yang mengelola hartanya, diwajibkan untuk mengeluarkan zakatnya, karena kewajiban zakat berhubungan dengan hartanya

d. Memiliki Nishab.

Makna nishab disini, ialah ukuran atau batas terendah yang telah ditetapkan oleh syar'i (agama) untuk menjadi pedoman menentukan batas kewajiban mengeluarkan zakat bagi yang memilikinya, jika telah sampai pada ukuran tersebut [7]. Orang yang memiliki harta dan telah mencapai nishab atau lebih, diwajibkan mengeluarkan zakat dengan dasar firman Allah Subhanahu wa Ta'ala :

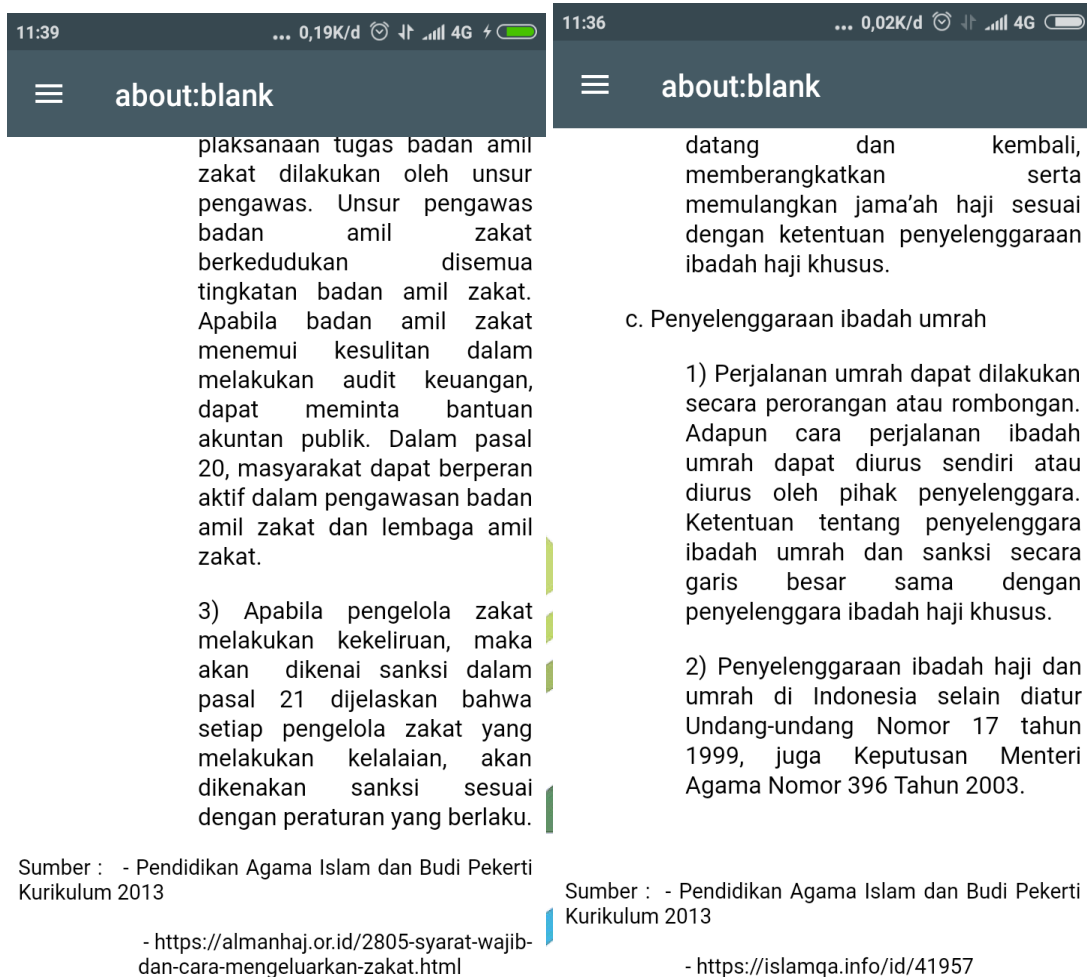
وَيَسْأَلُونَكَ مَاذَا يُنْفِقُونَ قُلْ



benda wakaf berskala nasional, memberikan izin atau perubahan peruntukan dan status harta benda wakaf, memberhentikan dan mengganti nazir, memberikan persetujuan atas penukaran harta benda wakaf, serta memberikan saran dan pertimbangan kepada pemerintah dalam penyusunan kebijakan dibidang perwakafan.

9. Ketentuan Pidana dan Sanksi Administratif bahwa orang yang dengan sengaja menjaminkan, menghibahkan, menjual, mewariskan, dan mengalihkan harta benda wakaf akan dikenai sanksi pidana. Juga orang yang dengan sengaja menggunakan atau mengambil fasilitas atas hasil pengelolaan dan pengembangan harta wakaf melebihi jumlah yang ditentukan juga dapat dikenai dengan hukuman pidana. Selain sanksi pidana, sanksi administratif dapat berupa peringatan tertulis, penghentian sementara, atau penghentian izin kegiatan dibidang wakaf bagi lembaga keuangan syariah.

Sumber : - Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kurikulum 2013

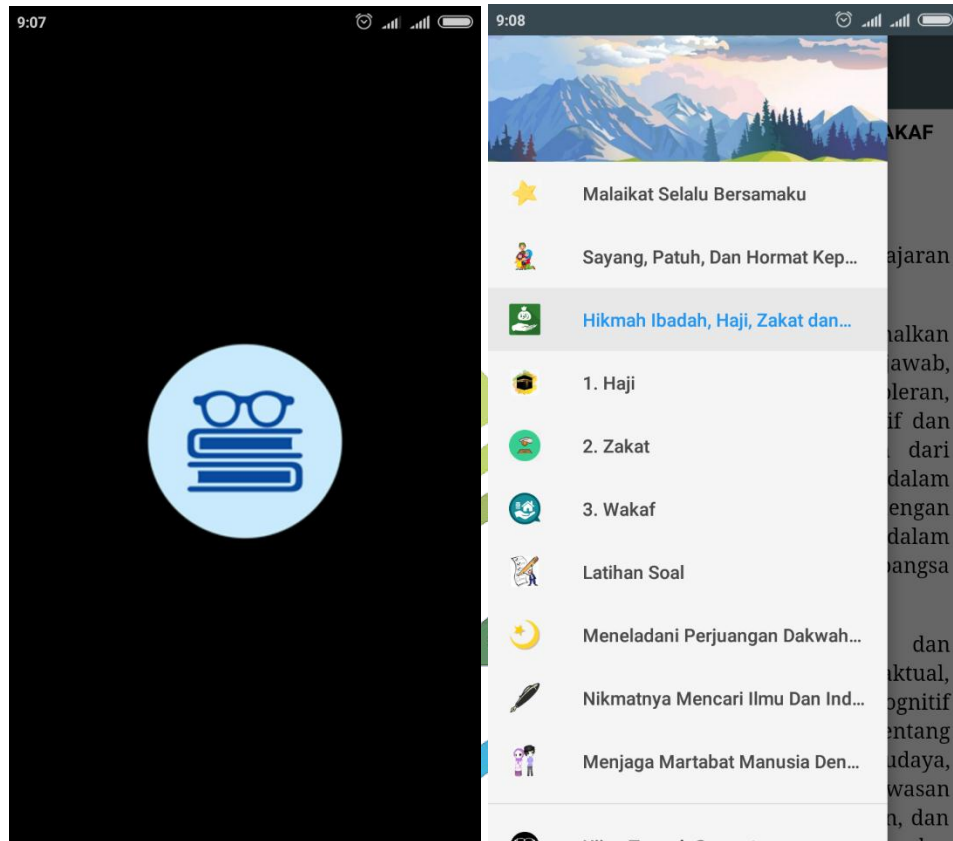


Gambar 4.39 Isi Modul PAI Berbasis Android Setelah Di Validasi Ahli Materi

2. Hasil Validasi Ahli Media

Hasil revisi ahli media berupa perbaikan dari saran terhadap modul PAI berbasis android menurut validator. Pada validator ahli media terhadap terhadap modul PAI berbasis android ini yaitu Bpk. Bayu Cahyoatmoko Putroaji, S.T., M.M

Beberapa gambar produk setelah divalidasi ahli media dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 4.40 Isi Modul PAI Berbasis Android Setelah Di Validasi Ahli Media

Menurut validator ahli media semua keseluruhan lampiran yang ada pada pengembangan terhadap modul PAI berbasis android sudah layak untuk dilanjutkan, sehingga tidak perlu melakukan revisi terhadap modul PAI tersebut.

3. Hasil Validasi Guru Mata Pelajaran

Hasil revisi guru mata pelajaran di SMA Negeri 1 Gedong Tataan Kabupaten Pesawaran dan SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung berupa perbaikan dari saran terhadap terhadap modul PAI berbasis android sebagai media pembelajaran menurut validator. Pada validator guru mata pelajaran terhadap terhadap modul PAI berbasis android ini yaitu Bapak Nur Ulya Wayudi, S.Pd.I dan Bpk. Rahmatullah, S.Pd.I

Menurut validator guru mata pelajaran semua keseluruhan lampiran yang ada pada pengembangan modul PAI berbasis android sudah layak untuk dilanjutkan, dan sangat membantu dalam proses pembelajaran sehingga tidak perlu melakukan revisi terhadap modul PAI berbasis android tersebut.

D. Efektivitas Media (Uji Coba Produk)

Uji coba media pembelajaran yang telah direvisi ini dilakukan di 2 sekolah. Uji coba yang dilakukan adalah uji coba lapangan. Uji coba dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung, setelah melakukan pembelajaran dengan media pembelajaran peserta didik diminta untuk mengisi angket tanggapan. Hasil yang didapat dari uji coba tersebut dijelaskan sebagai berikut:

1. Uji Lapangan

Uji lapangan ini diberikan kepada sebuah kelas yang terdiri 30 peserta didik dari dua sekolah menengah atas (SMA). Prosedur uji coba dengan mengisi angket penelitian. Data hasil penyebaran angket disajikan dalam tabel 4.7

Tabel 4.8

Hasil Angket Respon Peserta Didik SMA Negeri 1 Gedong Tataan



No	Aspek	Presentasi Perolehan Skor %	Kriteria
1.	Tampilan <i>Software</i>	72	Baik
2.	Kebahasaan	72	Baik
3.	Penggunaan	71	Baik
4.	Materi	73	Baik
	Total Aspek	72	Baik

Hasil uji coba modul pada peserta didik kelas X IPS di SMA Negeri 1 Gedong Tataan Kabupaten Pesawaran dilakukan dengan empat aspek penilaian, yaitu aspek tampilan *android*, kebahasaan, penggunaan, dan materi. Aspek

tampilan *android* diperoleh hasil presentase 72% dengan kriteria sangat baik, aspek kebahasaan diperoleh hasil presentase 72% dengan kriteria baik, aspek penggunaan diperoleh hasil dengan presentase 71% dengan kriteria baik, dan aspek materi diperoleh hasil dengan presentase 73% dengan kriteria baik. Presentase keseluruhan modul yang telah dikembangkan diperoleh hasil 72% dengan kriteria baik. Hasil presentase keseluruhan bahan ajar menunjukkan kualitas modul yang telah dikembangkan.

Selain itu penilaian juga dilakukan di kelas X IPS SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung dengan hasil Sebagai Berikut :

Tabel 4.9
Hasil Angket Respon Peserta Didik SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung

No	Aspek	Presentasi Perolehan	Kriteria
		Skor %	
1.	Tampilan <i>Software</i>	77	Baik
2.	Kebahasaan	77	Baik
3.	Penggunaan	76	Baik
4.	Materi	77	Baik
	Total Aspek	77	Baik

Hasil uji coba modul pada peserta didik kelas x IPS di SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung dilakukan dengan empat aspek penilaian, yaitu aspek tampilan *android*, kebahasaan, penggunaan, dan materi. Aspek tampilan *android* diperoleh hasil presentase 77% dengan kriteria sangat baik, aspek kebahasaan diperoleh hasil presentase 77% dengan kriteria sangat baik, aspek penggunaan diperoleh hasil dengan presentase 76% dengan kriteria sangat baik, dan aspek materi diperoleh hasil dengan presentase 77% dengan kriteria sangat baik. Presentase keseluruhan modul yang telah dikembangkan diperoleh hasil 77% dengan kriteria baik.

Dari hasil uji coba lapangan yang dilakukan di dua sekolah dapat digabungkan data hasil uji coba penggunaan media pembelajaran yang dapat dilihat pada tabel. 4.10 berikut.

Tabel 4.10 Hasil Uji Coba Lapangan di dua Sekolah

No	Aspek	Presentasi Perolehan	Kriteria
		Skor %	
1.	Tampilan <i>Software</i>	75	Baik
2.	Kebahasaan	75	Baik
3.	Penggunaan	74	Baik
4.	Materi	75	Baik

Total Aspek

74

Baik

Hasil uji coba modul pada peserta didik kelas X IPS di dua sekolah yaitu SMA Negeri 1 Gedong Tataan Kabupaten Pesawaran dan SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung dilakukan dengan empat aspek penilaian, yaitu aspek tampilan *android*, kebahasaan, penggunaan, dan materi. Aspek tampilan *android* diperoleh hasil presentase 75% dengan kriteria sangat baik, aspek kebahasaan diperoleh hasil presentase 75% dengan kriteria baik, aspek penggunaan diperoleh hasil dengan presentase 74% dengan krtiteria baik, dan aspek materi diperoleh hasil dengan presentase 74% dengan kriteria baik. Presentase keseluruhan modul yang telah dikembangkan diperoleh hasil 74% dengan kriteria baik. Hasil presentase keseluruhan bahan ajar menunjukkan kualitas modul yang telah dikembangkan.

E. Pembahasan

Dalam proses pengembangannya peneliti menggunakan model Borg & Gall yang telah dimodifikasi oleh Sugiyono dengan membatasi langkah-langkah penelitian pengembangan dari sepuluh langkah menjadi tujuh langkah. Tahapan awal yang dilakukan dalam perencanaan adalah melakukan observasi kesekolah-sekolah. Hasil dari observasi yang dilakukan diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran belum maksimal dan media pembelajaran dibutuhkan dalam pembelajaran yang dapat digunakan untuk belajar mandiri peserta didik. Langkah

selanjutnya yang dilakukan dalam pembuatan modul PAI berbasis android diawali dengan pengumpulan beberapa informasi dan kebutuhan media sebagai media pembelajaran.

Dalam mendesain media langkah awal yang dibutuhkan yaitu merangkum materi yang dibutuhkan dari beberapa sumber. Selanjutnya membuat desain untuk sub menu, serta mencari beberapa karakter atau logo yang sesuai dengan materi yang akan ditampilkan. Kemudian modul di convert menjadi *apk* yang kemudian di download melalui gmail. Setelah itu modul disimpan dalam file berektensi *apk* yang dijalankan pada telepon selular berbasis android. Terakhir dilanjutkan dengan penginstalan aplikasi tersebut pada telepon selular berbasis android. Produk tersebut diharapkan dapat menjadi dasar dalam mengembangkan media pembelajaran pendidikan agama islam berupa modul PAI berbasis android. Modul merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan pendidik maupun peserta didik untuk membantu memudahkan belajar mandiri.

Produk yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh beberapa ahli sebelum diuji cobakan di lapangan. Validasi dilakukan oleh seorang ahli materi dan seorang ahli media, selain itu dilakukan penilaian kepada dua orang guru mata pelajaran atau praktisi pendidikan yang ahli dibidangnya.

1. Hasil validasi produk oleh ahli materi

Hasil validasi oleh ahli materi mencakup 10 aspek pertanyaan. Pada proses validasi materi terdapat beberapa saran dan masukan untuk peneliti untuk diperbaiki agar lebih layak dan lebih baik dalam penggunaanya sebagai

media pembelajaran. Produk yang telah direvisi sudah sesuai dengan saran atau masukan dari para validator. Hasil penilaian dari ahli materi mendapatkan nilai rata-rata persentase kelayakan sebesar 80%. Kategori penilaian adalah “baik atau layak”, hal ini berarti modul PAI berbasis android sudah sesuai dengan materi pembelajaran dan layak digunakan dalam pembelajaran.

2. Hasil validasi ahli media

Hasil validasi oleh ahli media mencakup 12 aspek penilaian. Pada proses validasi media terdapat beberapa saran dan masukan untuk diperbaiki agar lebih layak dan lebih baik dalam penggunaannya sebagai media pembelajaran. Produk yang telah direvisi sudah sesuai dengan saran atau masukan dari para validator. Hasil penilaian dari ahli media mendapatkan nilai rata-rata persentase kelayakan sebesar 79%. Kategori penilaian adalah “baik atau Layak”, hal ini berarti modul PAI berbasis *android* sudah layak digunakan dalam pembelajaran. Setelah validasi dilakukan maka produk siap diuji coba.

3. Hasil validasi guru bidang study

Hasil validasi oleh guru bidang study mencakup 10 aspek penilaian. Pada proses validasi guru bidang studi terdapat beberapa saran dan masukan untuk diperbaiki agar lebih layak dan lebih baik dalam penggunaannya sebagai media pembelajaran. Produk yang telah direvisi sudah sesuai dengan saran atau masukan dari para validator. Hasil penilaian dari guru bidang studi mendapatkan nilai rata-rata persentase kelayakan sebesar 80%. Kategori

penilaian adalah “baik atau Layak”, hal ini berarti modul PAI berbasis *android* sudah layak digunakan dalam pembelajaran. Setelah validasi dilakukan maka produk siap diuji coba.

4. Uji Coba Modul

Uji coba modul yang dilakukan adalah uji coba lapangan terhadap modul PAI berbasis *android*. Uji coba ini diawali dengan mendemonstrasikan modul PAI tersebut kemudian mendiskusikan kaitannya dengan pokok bahasan hikmah ibadah zakat, haji dan wakaf dalam kehidupan selanjutnya siswa diminta untuk mengisi angket tanggapan terhadap modul PAI berbasis *android*.

Pada uji coba lapangan yang dilakukan disekolah SMA Negeri 1 Gedong Tataan Kabupaten Pesawaran dengan hasil kelayakan sebesar 72% dengan kategori “setuju”. Pada uji coba lapangan yang dilakukan disekolah SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung dengan hasil kelayakan sebesar 77% dengan kategori “setuju”. Sedangkan untuk penilaian tanggapan dari kedua sekolah dengan hasil kelayakan sebesar 74% dengan kategori “setuju”. Modul PAI berbasis *android* yang telah dikembangkan dapat digunakan dengan baik oleh siswa.

Produk yang berhasil dikembangkan ini berupa modul PAI berbasis *android* media ini digunakan untuk menjelaskan materi-materi dikelas X IPS sekola menengah atas, khususnya pada materi hikmah ibadah zakat haji dan wakaf di kehidupan, serta latihan soal dan soal-soal uts dan uas. Setelah

melalui tahap validasi dari beberapa dosen yang ahli dibidangnya serta uji coba yang dilakukan media ini dinyatakan “layak” sehingga tidak perlu direvisi kembali.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, sesuai dengan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya maka dapat disimpulkan sebagai berikut: Pengembangan modul PAI berbasis *android* pada materi Hikmah Ibadah Zakat, Haji dan Wakaf dalam Kehidupan dengan memperhatikan KI dan KD yang sesuai dengan pembelajaran PAI. Pada pengembangannya peneliti menggunakan App.Yet sebagai platform untuk membuat aplikasi yaitu berupa modul, penelitian ini ditujukan pada peserta didik kelas X IPS Sekolah Menengah Atas. Modul yang dikembangkan telah melalui tahap validasi oleh ahli materi, ahli media dan uji coba pada peserta didik serta penilaian oleh praktisi pendidikan. Penilaian hasil validasi bertujuan untuk mengetahui kualitas standar kelayakan modul yang dapat diketahui dari hasil penilaian ahli materi, ahli media praktisi pendidikan dan peserta didik.

Sesuai dengan hasil validasi yang telah dilakukan maka dapat diketahui standar kelayakan modul menurut ahli materi dengan berdasarkan 10 aspek penilaian yaitu sebesar 80% dengan kriteria layak, sedangkan menurut validator ahli media dengan berdasarkan 12 aspek penilaian mendapatkan hasil sebesar 79% dengan kriteria layak.

Penelitian ini juga telah melakukan uji coba dengan mengikut sertakan peserta didik untuk memberikan tanggapan atau respon terkait dengan modul yang telah dikembangkan, maka dengan berpatokkan pada 8 aspek penilaian SMA Negeri 1

Gedong Tataan Kabupaten Pesawaran mendapatkan hasil 72% dengan kriteri setuju, sedangkan SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung mendapatkan hasil 77% dengan kriteria setuju, menurut hasil ujicoba produk gabungan dari dua sekolah yaitu SMA Negeri 1 Gedong Tataan Kabupaten Pesawaran dan SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung mendapatkan hasil 74%.

B. Saran

Saran-saran yang dapat disampaikan berdasarkan hasil penelitian pengembangan modul bidang study PAI pada materi Hikmah Ibadah Haji, Zakat, dan Wakaf dalam Kehidupan menggunakan android adalah sebagai berikut:

- a. Modul PAI yang dikembangkan dapat digunakan oleh guru sebagai salah satu sumber belajar dalam pembelajaran PAI kelas X IPS Di Sekolah Menengah Atas.
- b. Bahan ajar PAI dapat dimanfaatkan oleh siswa kelas X IPS Di Sekolah Menengah Atas sebagai salah 1 bahan belajar mandiri.
- c. Sekolah yang digunakan untuk penelitian sebaiknya sekolah yang memiliki fasilitas signal internet yang memadai agar pembelajaran dapat dilakukan secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Hadis. *Psikologi Dalam Pendidikan*. Yogyakarta : Diva, 2006.
- Ahmad Share.com. “*Pengertian Android yang Benar Menurut Para Ahli*”. (Online), tersedia di : <https://www.akhmadshare.com/2016/12/pengertian-android--benar--para-ahli.html?m=1> (25 Febuari 2018)
- Alfa Satyaputra, Eva Maulina Aritonang. *Let's Build Your Android Apps with Android Studio*. Jakarta: Percetakan PT Gramedia, 2016.
- Anis Ramadhani. *Jurus Rahasia Pintar Menguasai Android Untuk Pemula*. Jakarta : Kir Direction, 2013.
- Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT RajaGrafindo Persada, 2014.
- Daryanto. *Menyusun Modul*. Yogyakarta: Gava Media, 2013.
- Departemen Agama RI. *Al-Quran dan Terjemahannya*. Depok : Al-Huda, 2010.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. “*Kamus Besar Bahasa Indonesia*”. (Online), tersedia di : <https://kbbi.web.id/bina.html> (25 Febuari 2018)
- Eko Priyo Utomo. *From Newbie To Advanced Mudahnya Membuat Android*. Yogyakarta : C.V Andi Offset, 2012.
- Hendyat Soetopo dan Wanty Soemanto. “*Pembinaan dan Pengembangan Kurikulum*”. (Online), tersedia di : <http://library.um.ac.id/free-contents/index.php/buku/detil/pembinaan-dan-pengembangan-kurikulum-oleh-hendyat-soetopo-dan-wasty-soemanto-28502.html> (22 Febuari 2018)
- Heri Gunawan. *Kurikulum dan Pengembangan Pendidikan Agama Islam*. Bandung : Penerbit Alfabeta, 2013.
- Hasan Alwi. “*Kamus Umum Bahasa Indonesia*”. (Online), tersedia di : <http://eprints.stainkudus.ac.id/207/5/05%20bab%2011.pdf> (25 Febuari 2018)
- Husniyatus Salamah Zainiyati. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Konsep dan Aplikasi Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jakarta : Kencana, 2017.
- Ismun Ali. *Kapita Selekta Pendidikan Islam*. Jatiagung: STAI An-Nur, 2016.

- Khairani Paic. *“Memahami Pembuatan Modul Ajar, Prinsip Penyusunan Modul Ajar Dan Prosedur Penyusunan Modul Ajar”*. (On-line), tersedia di : <http://khaeranitarbiyah.blogspot.co.id/2014/10/normal-0-false-false-false-en-us-x-none.html?m=1> (21 Febuari 2018).
- Lasmiyati, Idris Harta, *Pendidikan Matematika : Pengembangan Modul Pembelajaran untuk meningkatkan Pemahaman Konsep dan Minat SMP*. Jurnal Tadris.Vol 9- Nomor 2, Desember 2007.
- Mahmud. *“Pembelajaran Modul”*. (On-line), tersedia di : <https://mahmud09-kumpulanmakalah.blogspot.co.id/2011/01/pembelajaran-modul.html> (11 Januari 2018).
- Muhammad Candra Syahputra. *Guru Kreatif Pake TIK dong*. Bandar Lampung : Harakindo Publishing, 2017.
- Novan Ardy Wiyani. *Inovasi Kurikulum dan Pembelajaran PAI SMA Berbasis Pendidikan Karakter* (cet. 1). Yogyakarta : Ar-Ruzz Media, 2016.
- Purwanto. et.al. *“Pengembangan Modul”*. (Online), tersedia di : http://issuu.com/download-bse/docs/buku_pengembangan_modul_full (25 Febuari 2018)
- Rahmat Hidayat. *“Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Problem Based Learning Pada Materi Segiempat untuk SMP Kelas VII”*. (On-line), tersedia di: <http://propsem.blogspot.com/2013/06/pengembangan-modul-pembelajaran.html?m=1> (19 Agustus 2018)
- Ramayulis. et.al. *Metodologi Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Kalam Mulia, 2005.
- Ridwan. *Metode dan Teknik Menyusun Tesis* (cet.9). Bandung: Alfa Beta, 2013.
- Rubhan Masykur, Nofrizal, Muhammad Syazali, *Pendidikan Matematika : Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash*. Al-Jabar : Jurnal Tadris, Vol.8, No.2, 2017, Hal 177-186.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfa Beta, 2013.
- Wikipedia. *“Pengertian Pengembangan”*. (On-Line), tersedia di: <https://id.wikipedia.org/wiki/Perspektif> (23 Oktober 2017)

Yusranalenk. *“pengertian modul”*. (On-line), tersedia di :
http://yusranalenkk.blogspot.co.id/2014/01/pengertian-modul_9.html?m=1
(16 Febuari 2018)



**LEMBAR WAWANCARA GURU PAI SMA NEGERI 1 GEDONG TATAAN
KABUPATEN PESAWARAN**

No	Pertanyaan wawancara	Jawaban
1	Media apa saja yang digunakan selama ini dipakai dalam proses pembelajaran PAI?	Pada setiap proses pembelajaran biasanya saya menggunakan buku paket.
2	Di sekolah ini, apakah jumlah buku pelajaran PAI, telah memenuhi banyak siswa?	Iya hampir semua siswa memiliki pegangan buku paket masing-masing.
3	Selama proses pembelajaran apakah bapak/ibu telah menggunakan media pembelajaran, seperti handphone android?	Iya terkadang siswa saya perintahkan untuk menggunakan handphone android untuk membantu mereka mencari materi
4	Bagai mana dampak penggunaan android saat pembelajaran?	Menurut saya terdapat dampak positif dan negatif dalam setiap penggunaan android. Misalnya android dapat membantu siswa untuk menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh pihak guru dan itu termasuk dari dampak positif. Sedangkan untuk dampak negatif contohnya siswa bisa saja menjadi malas karena semua jawaban bisa didapatkan dengan

		mengakses akun google.
5	Jika akan dikembangkan sebuah modul materi Hikmah Ibadah Haji, Zakat, dan Wakaf Dalam Kehidupan berbasis android, menurut bapak/ibu media yang baik seperti apa?	Yang pasti sesuai dengan kurikulum yang digunakan oleh sekolah yang bersangkutan, selain itu materi juga harus sesuai KI dan KD, sehingga media tersebut dapat membantu pihak sekolah untuk menyampaikan materi.



Pesawaran, 2018
 Guru PAI Kelas X SMA Negeri 1
 Gedong Tataan

(

)

**LEMBAR WAWANCARA GURU PAI SMA AL-AZHAR 3 BANDAR
LAMPUNG**

No	Pertanyaan wawancara	Jawaban
1	Media apa saja yang digunakan selama ini dipakai dalam proses pembelajaran PAI?	Pada setiap proses pembelajaran biasanya saya menggunakan buku paket.
2	Di sekolah ini, apakah jumlah buku pelajaran PAI, telah memenuhi banyak siswa?	Iya hampir semua siswa memiliki pegangan buku paket masing-masing.
3	Selama proses pembelajaran apakah bapak/ibu telah menggunakan media pembelajaran, seperti handphone android?	Iya terkadang siswa saya perintahkan untuk menggunakan handphone android untuk membantu mereka mencari materi
4	Bagai mana dampak penggunaan android saat pembelajaran?	Menurut saya terdapat dampak positif dan negatif dalam setiap penggunaan android. Misalnya android dapat membantu siswa untuk menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh pihak guru dan itu termasuk dari dampak positif. Sedangkan untuk dampak negatif contohnya siswa bisa saja menjadi malas karena semua jawaban bisa didapatkan dengan

		mengakses akun google.
5	Jika akan dikembangkan sebuah modul materi Hikmah Ibadah Haji, Zakat, dan Wakaf Dalam Kehidupan berbasis android, menurut bapak/ibu media yang baik seperti apa?	Yang pasti sesuai dengan kurikulum yang digunakan oleh sekolah yang bersangkutan, selain itu materi juga harus sesuai KI dan KD, sehingga media tersebut dapat membantu pihak sekolah untuk menyampaikan materi.



Bandar Lampung, 2018
 Guru PAI Kelas X IPS SMA Al-Azhar 3
 Bandar Lampung

(

)

**LEMBAR ANGKET KEBUTUHAN SISWA SMA NEGERI 1 GEDONG
TATAAN KABUPATEN PESAWARAN**

Nama siswa :

Kelas :

Sekolah :

Petunjuk Pengisian :

1. Isi identitas diri anda pada angket yang sudah tersedia
2. Bacalah pertanyaan-pertanyaan dibawah ini dengan teliti
3. Beri tanda ceklis (√) pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan pendapat anda siswa/siswi
4. Setiap siswa/siswi hanya boleh memilih satu jawaban saja
5. Setelah di isi mohon angket di kumpulkan ke peneliti

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
	Apakah anda senang belajar PAI ?		
	Apakah guru PAI selalu menggunakan media dalam proses belajar mengajar PAI ?		
	Apakah guru PAI mengajar menggunakan media selain buku yang memanfaatkan teknologi seperti smartphone android ?		
	Apakah anda lebih mudah memahami pelajaran setelah guru PAI menggunakan media ?		
	Apakah media yang digunakan menarik ?		

	Apakah media yang digunakan membuat anda lebih semangat dalam belajar ?		
	Apakah media yang digunakan menarik ?		
	Apakah media yang digunakan mudah dipelajari dimana saja ?		
	Apakah anda mempunyai perangkat elektronik seperti smartphone android ?		
	Apakah anda sering mengakses internet untuk mencari materi pembelajaran melalui smartphone ?		
	Apakah sekolah memperbolehkan mengoprasikan smartphone untuk mencari materi pembelajaran disaat proses belajar mengajar sedang berlangsung ?		
	Apakah smartphone yang anda miliki menunjang pembelajaran ?		



**LEMBAR ANGKET KEBUTUHAN SISWA SMA AL-AZHAR 3
BANDAR LAMPUNG**

Nama siswa :

Kelas :

Sekolah :

Petunjuk Pengisian :

1. Isi identitas diri anda pada angket yang sudah tersedia
2. Bacalah pertanyaan-pertanyaan dibawah ini dengan teliti
3. Beri tanda ceklis (√) pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan pendapat anda siswa/siswi
4. Setiap siswa/siswi hanya boleh memilih satu jawaban saja
5. Setelah di isi mohon angket di kumpulkan ke peneliti

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
	Apakah anda senang belajar PAI ?		
	Apakah guru PAI selalu menggunakan media dalam proses belajar mengajar PAI ?		
	Apakah guru PAI mengajar mengunaka media selain buku yang memanfaatkan teknologi seperti smartphone android ?		
	Apakah anda lebih mudah memahami pelajaran setelah guru PAI menggunakan media ?		
	Apakah media yang digunakan menarik ?		

	Apakah media yang digunakan membuat anda lebih semangat dalam belajar ?		
	Apakah media yang digunakan menarik ?		
	Apakah media yang digunakan mudah dipelajari dimana saja ?		
	Apakah anda mempunyai perangkat elektronik seperti smartphone android ?		
	Apakah anda sering mengakses internet untuk mencari materi pembelajaran melalui smartphone ?		
	Apakah sekolah memperbolehkan mengoperasikan smartphone untuk mencari materi pembelajaran disaat proses belajar mengajar sedang berlangsung ?		
	Apakah smartphone yang anda miliki menunjang pembelajaran ?		



Dokumentasi





Foto bersama Guru bidang study PAI SMA Negeri 1 Gedong Tataan Kabupaten Pesawaran



Foto bersama Waka Kurikulum SMA Negeri 1 Gedong Tataan Kabupaten Pesawaran



Halaman sekolah SMA Negeri 1
Gedong Tataan Kabupaten Pesawaran



Lobi SMA Negeri 1 Gedong Tataan

Dokumentasi SMA Al- Azhar 3 Bandar Lampung



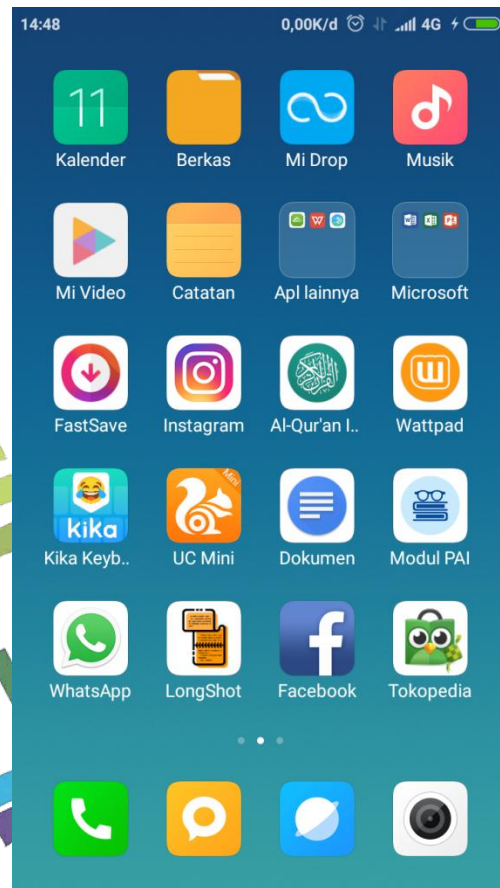




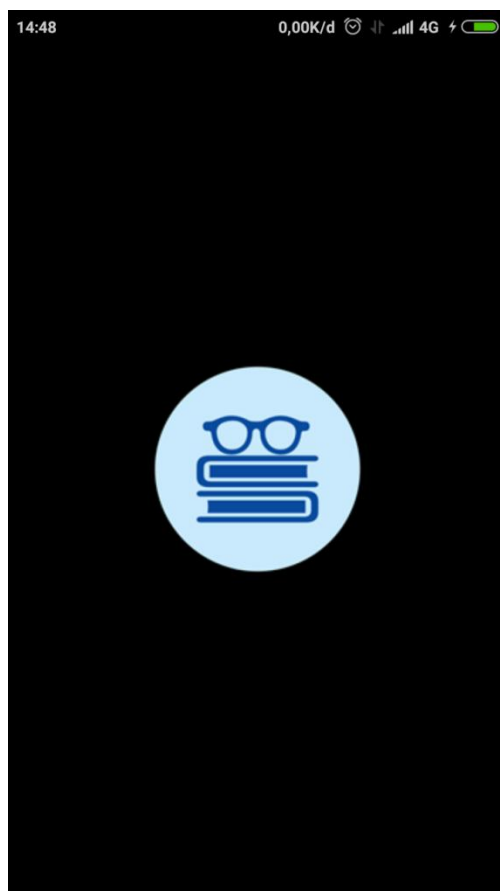
Lembar Gambar Produk Modul Android



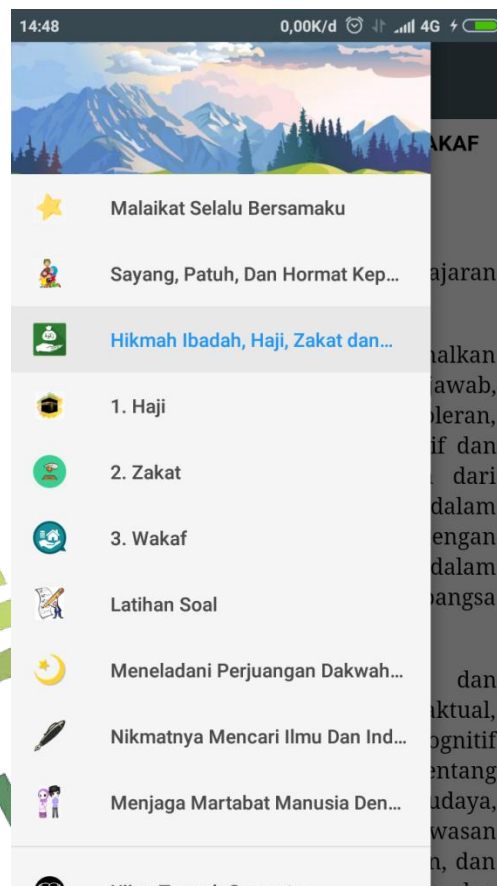
Gambar homscreen



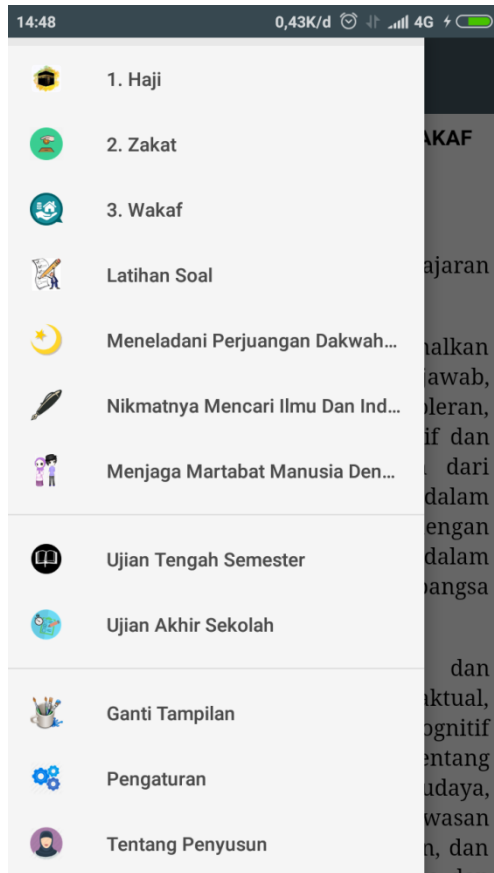
tampilan luar aplikasi modul PAI



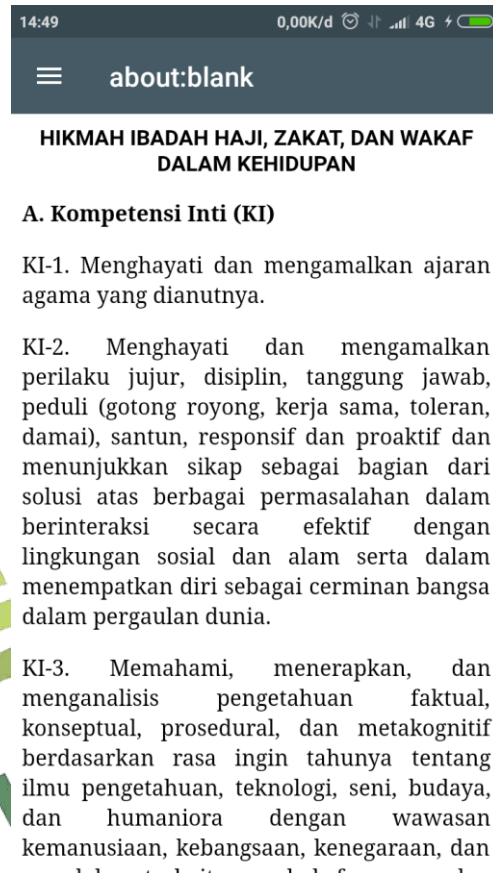
Tampilan awal modul

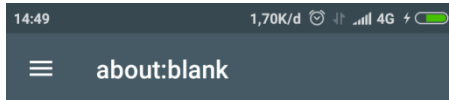


tampilan menu



tampilan menu

Tampilan Materi Yang Diambil
Hikmah Ibadah Haji Zakat Dan Wakaf
Dalam Kehidupan



HIKMAH IBADAH HAJI, ZAKAT, DAN WAKAF DALAM KEHIDUPAN

A. HAJI

Haji menurut bahasa artinya kemauan untuk datang ke suatu tempat. Menurut istilah, haji artinya melaksanakan niat mengunjungi Baitullah (Ka'bah) untuk beribadah kepada Allah pada waktu tertentu, syarat tertentu dan cara-cara tertentu. Dasar diwajibkannya haji Q.S. Ali Imran ayat 97.

فِيهِ آيَاتٌ بَيِّنَاتٌ مَّقَامُ إِبْرَاهِيمَ ۖ وَمَنْ
وَلَّهِ عَلَى النَّاسِ حُجُّ ۖ دَخَلَهُ كَانَ آمِنًا
الْبَيْتِ مَنْ اسْتَطَاعَ إِلَيْهِ سَبِيلًا ۚ وَمَنْ كَفَرَ
فَإِنَّ اللَّهَ غَنِيٌّ عَنِ الْعَالَمِينَ

Artinya : Padanya terdapat tanda-tanda yang nyata, (di antaranya) maqam Ibrahim; barangsiapa memasukinya (Baitullah itu) menjadi amanlah dia; mengerjakan haji adalah kewajiban manusia terhadap Allah, yaitu (bagi) orang yang sanggup mengadakan perjalanan ke Baitullah. Barangsiapa menangkari (kewajiban haji).

tampilan materi ibadah haji



C. ZAKAT

Zakat menurut bahasa artinya tumbuh dengan subur atau suci dari dosa. Zakat menurut istilah agama Islam adalah kadar harta tertentu yang diberikan kepada yang berhak menerimanya dengan syarat tertentu.

Dasar diwajibkannya zakat yaitu QS. At-Taubah ayat 103:

خُذْ مِنْ أَمْوَالِهِمْ صَدَقَةً تُطَهِّرُهُمْ
وَتُزَكِّيهِمْ بِهَا وَصَلَّ عَلَيْهِمْ ۖ إِنَّ
صَلَاتَكَ سَكَنٌ لَهُمْ ۗ وَاللَّهُ سَمِيعٌ عَلِيمٌ

Artinya : Ambillah zakat dari sebagian harta mereka, dengan zakat itu kamu membersihkan dan mensucikan mereka dan mendoalah untuk mereka. Sesungguhnya doa kamu itu (menjadi) ketenteraman jiwa bagi mereka. Dan Allah Maha Mendengar lagi Maha Mengetahui.

1. Syarat-syarat Yang Berzakat

Syarat-syarat

wajibnya

tampilan materi zakat



D. WAKAF

Wakaf menurut bahasa artinya menahan, wakaf menurut istilah artinya menahan harta milik pribadi yang diserahkan kepada pihak lain untuk kepentingan umum dengan tujuan untuk mendapatkan Ridho Allah SWT .

1. Dasar Wakaf:

لَنْ تَنَالُوا الْبِرَّ حَتَّى تُنْفِقُوا مِمَّا
تُحِبُّونَ وَمَا تُنْفِقُوا مِنْ شَيْءٍ فَإِنَّ
اللَّهَ بِهِ عَلِيمٌ

artinya :”Kamu sekali-kali tidak sampai kepada kebajikan (yang sempurna), sebelum kamu menafkahkan sebahagian harta yang kamu cintai. Dan apa saja yang kamu nafkahkan, maka sesungguhnya Allah mengetahuinya. (Ali Imran : 92)

إِذَا مَاتَ ابْنُ آدَمَ انْقَطَعَ عَمَلُهُ إِلَّا

Tampilan materi wakaf



I. Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c, d, atau e yang dianggap sebagai jawaban yang paling tepat!

1. Al-Qur'an selalu menggandengkan perintah mendirikan shoalt dan mengeluarkan zakat. Hal ini memberi pelajaran kepada umat islam untuk....

- a. Selalu berusaha dengan sungguh-sungguh
- b. Hidup lebih mementingkan akhirat
- c. Konsisten alam menjalankan kehidupan akhirat
- d. Maju dalam berfikir tentang masalah kehidupan dunia
- e. Menjaga keseimbangan vertical dan horizontal

2. Mengingat pentingnya zakat, di Indonesia telah disusun undang-undang yang mengatur tentang pengelolaan zakat, yakni UU no....

- a. 23 Tahun 2011
- b. 32 Tahun 2000
- c. 39 Tahun 2000
- d. 17 Tahun 2004
- e. 41 Tahun 2005

Tampilan soal latihan

**OBSERVASI SARANA DAN PRASARANA SMA NEGERI 1 GEDONG
TATAAN KABUPATEN PESAWARAN**

SMA :
Tahun Pelajaran :
Tanggal Observasi :

Tabel Observasi Sarana Dan Prasarana

No	Perihal yang diobservasi	Butir-butir observasi	Deskripsi hasil obsevasi
	Ketersediaan perangkat pembelajaran yang di miliki guru PAI dalam rangka merancang kegiatan pembelajaran	LKS	
		Silabus	
		RPP	
		Buku siswa	
		Media pembelajaran	
		Instrumen penilaian	
	Ketersediaan fasilitas pendukung yang menunjang proses pembelajaran PAI	Laboratrium PAI	
		Perpustakaan	
		LCD Proyektor	
		Jaringan wifi	
	Sumber daya sekolah	Jumlah guru PAI	
		Jumlah siswa	
		Jumlah buku	

Pesawaran, 2018
Guru PAI Kelas X SMA Negeri 1
Gedong Tataan

()



**OBSERVASI SARAN DAN PRASARANA SMA AL-AZHAR 3
BANDAR LAMPUNG**

SMA :

Tahun Pelajaran :

Tanggal Observasi :

Tabel Observasi Sarana Dan Prasarana

No	Perihal yang diobservasi	Butir-butir observasi	Deskripsi hasil observasi
	Ketersediaan perangkat pembelajaran yang di miliki guru PAI dalam rangka merancang kegiatan pembelajaran	LKS	
		Silabus	
		RPP	
		Buku siswa	
		Media pembelajaran	
		Instrumen penilaian	
	Ketersediaan fasilitas pendukung yang menunjang proses pembelajaran PAI	Laboratrium PAI	
		Perpustakaan	
		LCD Proyektor	
		Jaringan wifi	
	Sumber daya sekolah	Jumlah guru PAI	
		Jumlah siswa	
		Jumlah buku	

Bandar Lampung, 2018
Guru PAI Kelas X SMA Al- Azhar 3
Bandar Lampung

()



Lembar Instrumen Validasi Penelitian

(Untuk Ahli Materi)

Pengembangan Modul PAI Berbasis Android Menggunakan App.Yet Kelas X IPS Di Sekolah Menengah Atas

A. Tujuan

Tujuan Penggunaan Instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan modul berbasis Android menggunakan App.Yet yang telah di kembangkan.

B. Petunjuk

1. Objek penelitian ini adalah software berupa modul
2. Bapak/ibu dapat memberikan penilaian dengan memberikan tanda checklis (√) pada kolom yang tersedia
3. Makna pola validasi adalah (SB) sangat baik, (B) Baik, (C) Cukup, (K) Kurang, (SK) Sangat Kurang
4. Untuk kolom kesimpulan mohon diisi
 LD : Layak digunakan
 LDR : Layak digunakan dengan revisi
 TDL : Tidak Layak digunakan
5. Jika ada komentar/saran dari validator mengenai instrument dalam penilaian dapat ditulis pada lembar komentar/saran yang telah disediakan.

Kisi-Kisi Instrumen Validasi Penelitian
(Untuk Ahli Materi)

**Pengembangan Modul PAI Berbasis Android Menggunakan App.Yet Kelas X
IPS Di Sekolah Menengah Atas**

Mata pelajaran : PAI

Kelas : X IPS

Pokok bahasan : Hikmah Ibadah Haji Zakat dan Wakaf Dalam Kehidupan

A. Kompetensi Inti (KI)

K.1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.

K.2 : Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.

K.3 : Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.

K.4 : Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

A. Kompetensi Dasar

1. Memahami pengelolaan zakat, haji dan wakaf
2. Menyajikan dalil tentang ketentuan zakat, haji dan wakaf
3. Menyajikan pengelolaan zakat, haji dan wakaf

B. Indikator Pencapaian Kompetensi

1. Menjelaskan makna zakat, haji dan wakaf
2. Menyebutkan syarat dan rukun zakat, haji dan wakaf
3. Menjelaskan ketentuan dan dalil tentang zakat, haji dan wakaf
4. Menjelaskan perundang-undangan tentang zakat, haji dan wakaf
5. Menjelaskan pelaksanaan dan pengelolaan zakat, haji dan wakaf di Indonesia.

A. Aspek Yang Diatur

1. Kualitas isi
2. Kebahasaan
3. Keterlaksanaan

No	Aspek	Indikator
1.	Kualitas isi	Kesesuaian materi dengan KI dan KD Kekurangan materi Keingintahuan
2.	Kebahasaan	Lugas komunikatif
3.	keterlaksanaan	Kesesuaian contoh soal dengan materi penyajian materi pada tampilan android

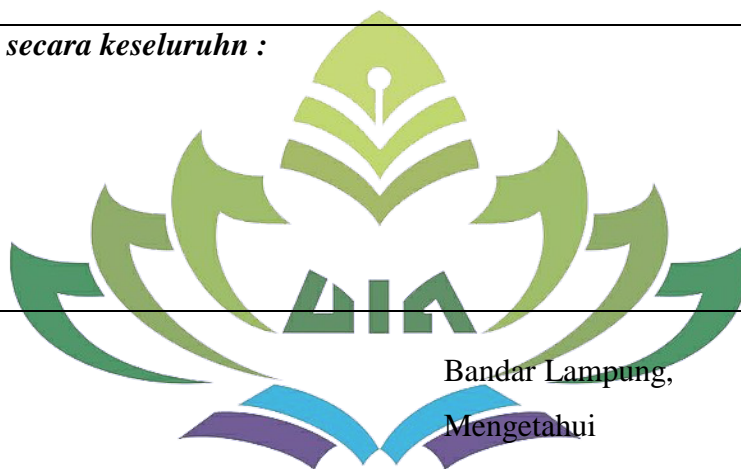
Lembar Instrumen Validasi Penelitian
(Untuk Ahli Materi)

Pengembangan Modul PAI Berbasis Android Menggunakan App.Yet Kelas X
IPS Di Sekolah Menengah Atas

No	Kriteria	SB	B	C	K	SK	Kesimpulan	Saran
1.	Media android ini menyajikan topik yang jelas							
2.	Pembelajaran dalam android menyesuaikan dengan siswa							
3.	Pembelajaran dalam android relevan dengan materi yang harus dipelajari siswa							
4.	Isi materi mempunyai konsep yang benar							
5.	Struktur android fleksibel untuk pemakaian							
6.	Android bersifat positif							
7.	Android tidak membuat siswa putus asa jika menjawab salah							
8.	Androdi mendorong siswa berusaha memperoleh jawaban							

	yang benar							
9.	Bahasa yang digunakan dalam android komunikatif sehingga mudah difahami							
10.	Kalimatnya tidak menimbulkan makna							

Komentar secara keseluruhn :



Bandar Lampung,

2018

Mengetahui

Validator instrument penelitian

()

Lembar Instrumen Validasi Penelitian
(Untuk Ahli Media)

Pengembangan Modul PAI Berbasis Android Menggunakan App.Yet Kelas X
IPS Di Sekolah Menengah Atas

A. Tujuan

Tujuan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan modul berupa software yang telah dikembangkan

B. Petunjuk

1. Objek penelitian ini adalah software berupa modul
2. Bapak/ibu dapat memberikan penilaian dengan memberikan tanda checklis (√) pada kolom yang tersedia
3. Makna pola validasi adalah (SB) sangat baik, (B) Baik, (C) Cukup, (K) Kurang, (SK) Sangat Kurang
4. Untuk kolom kesimpulan mohon diisi
 LD : Layak digunakan
 LDR : Layak digunakan dengan revisi
 TDL : Tidak Layak digunakan
5. Jika ada komentar/saran dari validator mengenai instrument dalam penilaian dapat ditulis pada lembar komentar/saran yang telah disediakan.

Lembar Instrumen Validasi Penelitian

(Untuk Ahli Media)

Pengembangan Modul PAI Berbasis Android Menggunakan App.Yet Kelas X

IPS Di Sekolah Menengah Atas

A. Aspek yang diukur

1. kualitas isi
2. kebahasaan
3. keterlaksanaan

No	Aspek	Indikator
1.	Tampilan Software	kejelasan penggunaan huruf kemenarikan tampilan
2.	Kebahasaan	lugas komunikatif
3.	Penggunaan	kepraktisan software sebagai bahan ajar modul kemudahan penggunaan andorid

Lembar Instrumen Validasi Penelitian

(Untuk Ahli Media)

Pengembangan Modul PAI Berbasis Android Menggunakan App.Yet Kelas X

IPS Di Sekolah Menengah Atas

Nama :

NIP :

No	Kriteria	SB	B	C	K	SK	Kesimpulan	Saran
1.	Pemakaian warna membantu pemahaman konsep							
2.	Pewarnaan tidak mengacaukan tampilan layar							
3.	Software menggunakan karakter huruf yang sesuai							
4.	Setiap tampilan merupakan kombinasi komponen yang bekerja bersama sehingga software tampak jelas							
5.	tampilan software membantu mengingat informasi/ materi yang dipelajari							
6.	Bahasa yang							

	digunakan dalam software komunikatif sehingga mudah difahami							
7.	Kalimat yang digunakan tidak menimbulkan makna ganda							
8.	Tampilan software terlihat jelas dan mudah difahami							
9.	Perintah-perintah dalam program bersifat sederhana dan mudah dioperasikan							
10.	Menu dan tombol dapat digunakan secara efektif							
11.	Perpindahan antar layar sudah tepat							
12.	Tampilan program menarik							

Komentar secara keseluruhn :

Bandar Lampung, 2018

Mengetahui

Validator instrument penelitian



Lembar Instrumen Validasi Penelitian
(Untuk Praktisi Pendidikan)

Pengembangan Modul PAI Berbasis Android Menggunakan App.Yet Kelas X
IPS Di Sekolah Menengah Atas

A. Tujuan

Tujuan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan modul berupa software yang telah dikembangkan

B. Petunjuk

1. Objek penelitian ini adalah software berupa modul
2. Bapak/ibu dapat memberikan penilaian dengan memberikan tanda checklis (√) pada kolom yang tersedia
3. Makna pola validasi adalah (SB) sangat baik, (B) Baik, (C) Cukup, (K) Kurang, (SK) Sangat Kurang
4. Untuk kolom kesimpulan mohon diisi
 LD : Layak digunakan
 LDR : Layak digunakan dengan revisi
 TDL : Tidak Layak digunakan
5. Jika ada komentar/saran dari validator mengenai instrument dalam penilaian dapat ditulis pada lembar komentar/saran yang telah disediakan.

Kisi-Kisi Instrumen Validasi Penelitian
(Untuk Praktisi Pendidikan)

Pengembangan Modul PAI Berbasis Android Menggunakan App.Yet Kelas X
IPS Di Sekolah Menengah Atas

Mata pelajaran : PAI

Kelas : X

Pokok bahasan : Hikmah Ibadah Haji Zakat dan Wakaf Dalam Kehidupan

A. Kompetensi Inti (KI)

K.1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.

K.2 : Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.

K.3 : Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.

K.4 : Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

B. Kompetensi Dasar

1. Memahami pengelolaan zakat, haji dan wakaf
2. Menyajikan dalil tentang ketentuan zakat, haji dan wakaf
3. Menyajikan pengelolaan zakat, haji dan wakaf

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

1. Menjelaskan makna zakat, haji dan wakaf
2. Menyebutkan syarat dan rukun zakat, haji dan wakaf

3. Menjelaskan ketentuan dan dalil tentang zakat, haji dan wakaf
4. Menjelaskan perundang-undangan tentang zakat, haji dan wakaf
5. Menjelaskan pelaksanaan dan pengelolaan zakat, haji dan wakaf di Indonesia.

D. Aspek Yang Diatur

1. Kualitas isi
2. Kebahasaan
3. Keterlaksanaan

No	Aspek	Indikator
1.	Kualitas isi	Kesesuaian materi dengan KI dan KD Kekurangan materi Keingintahuan
2.	Kebahasaan	Lugas komunikatif
3.	keterlaksanaan	Kesesuaian contoh soal dengan materi penyajian materi pada tampilan android

Kisi-Kisi Instrumen Validasi Penelitian

(Untuk Praktisi Pendidikan)

Pengembangan Modul PAI Berbasis Android Menggunakan App.Yet Di SMA

Negeri 1 Gedong Tataan Kabupaten Pesawaran

Nama :

Npm :

No	Kriteria	SB	B	C	K	SK	Kesimpulan	Saran
1.	Software ini menyajikan topik yang jelas							
2.	Pembelajaran dalam software menyesuaikan dengsn siswa							
3.	Materi dalam software relevan dengan materi yang harus dipelajari							
4.	Isi materi mempunyai konsep yang benar							
5.	Struktur software fleksibel untuk pemakaian							
6.	Software bersifat positif dan korelatif							
7.	Software tidak membuat siswa putus asa jika menjawab salah							

8.	Software mendorong siswa berusaha memperoleh jawaban yang benar							
9.	Bahasa yang digunakan software komunikatif sehingga mudah di ahami							
10.	Kalimat-kalimatnya tidak menimbulkan makna ganda							

Komentar secara keseluruhan :



Pesawaran,
Mengetahui
Praktisi Pendidikan

2018

()

Kisi-Kisi Instrumen Validasi Penelitian

(Untuk Praktisi Pendidikan)

Pengembangan Modul PAI Berbasis Android Menggunakan App.Yet Di SMA

Al-Azhar 3 Bandar Lampung

Nama :

Npm :

No	Kriteria	SB	B	C	K	SK	Kesimpulan	Saran
1.	Software ini menyajikan topik yang jelas							
2.	Pembelajaran dalam software menyesuaikan dengsn siswa							
3.	Materi dalam software relevan dengan materi yang harus dipelajari							
4.	Isi materi mempunyai konsep yang benar							
5.	Struktur software fleksibel untuk pemakaian							
6.	Software bersifat positif dan korelatif							
7.	Software tidak membuat siswa putus asa jika menjawab salah							

8.	Software mendorong siswa berusaha memperoleh jawaban yang benar							
9.	Bahasa yang digunakan software komunikatif sehingga mudah di ahami							
10.	Kalimat-kalimatnya tidak menimbulkan makna ganda							

Komentar secara keseluruhan :



Bandar Lampung,

2018

Mengetahui

Praktisi Pendidikan

()

**ANGKET UJICoba PRODUK MODUL PAI BERBASIS ANDROID
MENGUNAKAN APP.YET DI SMA NEGERI 1 GEDONG TATAAN
KABUPATEN PESAWARAN**


Nama :

Tanggal :

Berilah tanda cheklis sesuai pendapat anda pada kolom di bawah SS, S, CS, TS, dan STS.

Keterangan :

SS : Sangat Setuju, S : Setuju, CS : Cukup Setuju, TS : Tidak Setuju, STS : Sangat Tidak Setuju.



No	Pernyataan	SS	S	CS	TS	STS
1.	Perpaduan warna dan desain modul menarik					
2.	Modul sesuai dengan materi yang dibahas					
3.	Tombol menu pada modul berjalan dengan baik					
4.	Tombol menu yang disajikan memudahkan saya memilih bagian-bagian materi					
5.	Bahasa yang digunakan dalam modul memberikan kemudahan saya untuk memahami materi					
6.	Saya dapat belajar mandiri dengan menggunakan modul ini					

7.	Saya merasa termotivasi untuk mempelajari PAI setelah menggunakan modul ini					
8.	Modul ini mudah digunakan					

Responden



**ANGKET UJICoba PRODUK MODUL PAI BERBASIS ANDROID
MENGUNAKAN APP.YET DI SMA AL-AZHAR 3
BANDAR LAMPUNG**


Nama :

Tanggal :

Berilah tanda cheklis sesuai pendapat anda pada kolom di bawah SS, S, CS, TS, dan STS.

Keterangan :

SS : Sangat Setuju, S : Setuju, CS : Cukup Setuju, TS : Tidak Setuju, STS : Sangat Tidak Setuju.



No	Pernyataan	SS	S	CS	TS	STS
1.	Perpaduan warna dan desain modul menarik					
2.	Modul sesuai dengan materi yang dibahas					
3.	Tombol menu pada modul berjalan dengan baik					
4.	Tombol menu yang disajikan memudahkan saya memilih bagian-bagian materi					
5.	Bahasa yang digunakan dalam modul memberikan kemudahan saya untuk memahami materi					
6.	Saya dapat belajar mandiri dengan menggunakan modul ini					

7.	Saya merasa termotivasi untuk mempelajari PAI setelah menggunakan modul ini					
8.	Modul ini mudah digunakan					

Responden



SILABUS

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Satuan Pendidikan : Sekolah Menengah Atas

Kelas : X (Sepuluh)

Kompetensi Inti :

- **KI-1: Menghayati dan mengamalkan** ajaran agama yang dianutnya.
- **KI-2: Menghayati dan mengamalkan** perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), bertanggung jawab, responsif, dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, kawasan regional, dan kawasan internasional”.
- **KI 3:** Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah
- **KI4:** Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran
1.1 Meyakini keberadaan malaikat-malaikat Allah	Iman kepada Malaikat	<ul style="list-style-type: none"> Mencermati bacaan teks tentang makna dan contoh perilaku beriman kepada malaikat-malaikat Allah Swt.

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran
Swt.		<ul style="list-style-type: none"> Menyimak penjelasan materi di atas melalui tutorial, tayangan video atau media lainnya.
2.1 Menunjukkan sikap disiplin, jujur dan bertanggung jawab, sebagai implementasi beriman kepada malaikat-malaikat Allah Swt.		<ul style="list-style-type: none"> Memberi stimulus agar peserta didik bertanya: Mengapa kita harus beriman kepada malaikat? Mengapa malaikat yang wajib diketahui ada sepuluh? Apa yang harus dilakukan oleh orang yang beriman kepada malaikat? Peserta didik mengidentifikasi ayat-ayat <i>al-Quran</i> yang mengungkapkan nama-nama dan tugas malaikat.
3.1 Menganalisis makna beriman kepada malaikat-malaikat Allah Swt.		<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik mendiskusikan makna dan contoh perilaku beriman kepada Malaikat sebagaimana disebutkan dalam <i>al-Quran</i>. Membuat kesimpulan tentang makna beriman kepada malaikat-malaikat Allah Swt.
4.1 Menyajikan hubungan antara beriman kepada		<ul style="list-style-type: none"> Mengaitkan antara beriman kepada malaikat Allah Swt. dengan perilaku teliti, disiplin, dan waspada. Menyebutkan ayat-ayat <i>al-Quran</i> yang mengungkapkan nama-nama malaikat.

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran
<p>malaikat- malaikat Allah Swt. dengan perilaku teliti, disiplin, dan waspada.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Membacakan kesimpulan tentang makna beriman kepada malaikat-malaikat Allah Swt. • Menjelaskan keterkaitan antara beriman kepada malaikat Allah Swt. dengan perilaku teliti, disiplin, dan waspada.
<p>2.2 Menunjukkan perilaku hormat dan patuh kepada orangtua dan guru sebagai implementasi dari pemahaman Q.S. Al-Isra (17): 23 dan hadits terkait</p>	<p>Perilaku hormat dan patuh kepada orangtua serta guru</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati: • Guru memberikan tugas kepada siswa untuk mengamati diri sendiri dan teman sejawat tentang perilaku patuh kepada orangtua dan guru dan dicatat dalam lembaran tugas. • Menanya: • Apa yang dimaksud dengan adab kepada orangtua dan guru? • Mengapa kita harus hormat dan patuh kepada orangtua dan guru? • Bagaimana contoh perilaku hormat dan patuh kepada orangtua dan guru • Mengumpulkan data: • Guru mengamati perilaku patuh kepada orangtua dan guru melalui lembar pengamatan di sekolah. • Guru berkolaborasi dengan orangtua untuk mengamati perilaku patuh kepada


Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran
		<p>orangtua dan guru di rumah.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengasosiasi Membuat kesimpulan materi tentang hormat dan patuh terhadap guru. • Mengkomunikasikan: Mempresentasikan /menyampaikan hasil diskusi tentang materi hormat dan patuh terhadap guru.
<p>1.3 Meyakini bahwa zakat, haji dan wakaf adalah perintah Allah dapat memberi kemaslahatan bagi individu dan masyarakat.</p>	<p><i>Q.S. al-Isra'/17: 32,</i> dan <i>Q.S. an-Nur/24: 2,</i> serta hadis tentang larangan pergaulan bebas dan perbuatan zina</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menyimak bacaan <i>Q.S. al-Isra'/17: 32,</i> dan <i>Q.S. an-Nur/24: 2,</i> serta hadis tentang larangan pergaulan bebas dan perbuatan zina. • Membaca <i>Q.S. al-Isra'/17: 32,</i> dan <i>Q.S. an-Nur/24: 2,</i> serta hadis tentang larangan pergaulan bebas dan perbuatan zina. • Mencermati makna <i>Q.S. al-Isra'/17: 32,</i> dan <i>Q.S. an-Nur/24: 2,</i> serta hadis tentang larangan pergaulan bebas dan perbuatan zina.
<p>2.3 Menunjukkan kepedulian sosial sebagai hikmah dari perintah zakat, haji dan</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Menanyakan cara membaca, hukum tajwid, asbabun nuzul, makna, dan pesan-pesan utama dalam <i>Q.S. al-Isra'/17: 32,</i> dan <i>Q.S. an-Nur/24: 2.</i>

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran
wakaf.		serta hadits terkait.
3.3 Menganalisis hikmah ibadah zakat, haji dan wakaf bagi individu dan masyarakat.		<ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan cara membaca <i>Q.S. al-Isra</i> '17: 32, dan <i>Q.S. an-Nur</i>/24: 2 sesuai dengan kaidah tajwid; • Mengidentifikasi hukum bacaan (tajwid) <i>Q.S. al-Isra</i> '17: 32, dan <i>Q.S. an-Nur</i>/24: 2. • Menterjemahkan dalam <i>Q.S. al-Isra</i> '17: 32, dan <i>Q.S. an-Nur</i>/24: 2 serta hadits terkait.
4.3 Menyimulasikan ibadah zakat, haji dan wakaf		<ul style="list-style-type: none"> • Menganalisis asbabun nuzul <i>Q.S. al-Isra</i> '17: 32, dan <i>Q.S. an-Nur</i>/24: 2. • Menganalisis makna <i>Q.S. al-Isra</i> '17: 32, dan <i>Q.S. an-Nur</i>/24: 2 serta hadits terkait. • Mengidentifikasi manfaat larangan pergaulan bebas dan perbuatan zina. • Menyimpulkan hukum bacaan yang terdapat dalam <i>Q.S. al-Isra</i> '17: 32, dan <i>Q.S. an-Nur</i>/24: 2. • Menyimpulkan makna <i>Q.S. al-Isra</i> '17: 32, dan <i>Q.S. an-Nur</i>/24: 2 serta hadits terkait. • Menyimpulkan pesan-pesan utama dalam <i>Q.S. al-Isra</i> '17: 32, dan <i>Q.S. an-Nur</i>/24: 2 serta hadits terkait.

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran
		<ul style="list-style-type: none"> • Menganalisis keterkaitan antara larangan berzina dengan berbagai kekejian (fahisyah) yang ditimbulkannya dan perangai yang buruk (saa-a sabila) sesuai pesan <i>Q.S. al-Isra'/17: 32</i>, dan <i>Q.S. an-Nur/24: 2</i> serta hadis terkait. • Mendemonstrasikan bacaan <i>Q.S. al-Isra'/17: 32</i>, dan <i>Q.S. an-Nur/24: 2</i>, sesuai dengan kaidah tajwid dan makharijul huruf. • Mendemonstrasikan hafalan <i>Q.S. al-Isra'/17: 32</i>, dan <i>Q.S. an-Nur/24: 2</i> dengan fasih dan lancar. • Menjelaskan hukum bacaan yang terdapat pada <i>Q.S. al-Isra'/17: 32</i>, dan <i>Q.S. an-Nur/24: 2</i>. • Menjelaskan makna <i>Q.S. al-Isra'/17: 32</i>, dan <i>Q.S. an-Nur/24: 2</i> serta hadits terkait. • Menjelaskan pesan-pesan utama dalam <i>Q.S. al-Isra'/17: 32</i>, dan <i>Q.S. an-Nur/24: 2</i> serta hadits terkait • Menyajikan keterkaitan antara larangan berzina dengan berbagai kekejian (fahisyah) yang ditimbulkannya dan

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran
		perangai yang buruk (saa-a sabila) sesuai pesan <i>Q.S. al-Isra</i> '17: 32, dan <i>Q.S. an-Nur</i> /24: 2 serta hadis terkait
1.4 Meyakini kebenaran dakwah Nabi Muhammad saw di Madinah.	Meneladani Perjuangan Rasulullah saw. di Madinah	<ul style="list-style-type: none"> • Mencermati bacaan teks tentang substansi dan strategi dakwah Rasulullah saw. di Madinah • Meyimak penjelasan materi tersebut di atas melalui tayangan vidio atau media lainnya. • Memberi stimulus agar peserta didik bertanya) • Apa substansi dakwah Rasulullah di Madinah? • Apa strategi dakwah Rasulullah di Madinah? • Peserta didik mendiskusikan substansi dan strategi dakwah Rasulullah saw. di Madinah. • Guru mengamati perilaku semangat ukhuwah sebagai implementasi dari pemahaman strategi dakwah Rasulullah saw. di Madinah. • Guru berkolaborasi dengan orang tua untuk mengamati perilaku semangat ukhuwah sebagai implementasi dari
2.4 Menunjukkan sikap semangat ukhuwah dan kerukunan sebagai ibrah dari sejarah strategi dakwah Nabi di Madinah.		
3.4 Menganalisis substansi, strategi, dan keberhasilan dakwah Nabi Muhammad		

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran
<p>saw di Madinah.</p> <p>4.4 Menyajikan keterkaitan antara substansi dan strategi dengan keberhasilan dakwah Nabi Muhammad saw di Madinah</p>		<p>pemahaman strategi dakwah Rasulullah saw. di Madinah.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat kesimpulan materi substansi dan strategi dakwah Rasulullah saw. di Madinah. • Mempresentasikan /menyampaikan hasil diskusi tentang materi substansi dan strategi dakwah Rasulullah saw. di Madinah.
<p>1.5 Meyakini bahwa menuntut ilmu adalah perintah Allah dan Rasul-Nya.</p> <p>2.5 Memiliki sikap semangat keilmuan sebagai implementasi pemahaman Q.S. at-</p>	<p>Semangat menuntut ilmu dan menyampai- kannya kepada sesama</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mencermati bacaan teks tentang <i>Q.S. at-Taubah (9) : 122</i> dan hadits terkait tentang semangat menuntut ilmu, menerapkan dan menyampaikannya kepada sesama • Meyimak penjelasan materi di atas melalui tayangan video atau media lainnya. • Memberi stimulus agar peserta didik bertanya): • Mengapa harus menuntut ilmu? • Bagaimana cara menyampaikan ilmu

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran
Taubah/9: 122 dan Hadis terkait.		<p>kepada sesama?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mendiskusikan makna dan contoh semangat menuntut ilmu, menerapkan dan menyampaikannya kepada sesama sebagai implementasi pemahaman kandungan <i>Q.S. at-Taubah</i> (9): 122 dan hadits terkait. • Guru mengamati perilaku contoh semangat menuntut ilmu, menerapkan dan menyampaikannya kepada sesama melalui lembar pengamatan di sekolah. • Guru berkolaborasi dengan orang tua untuk mengamati perilaku semangat menuntut ilmu, menerapkan dan menyampaikannya kepada sesama di rumah. • Membuat kesimpulan tentang semangat menuntut ilmu dan menyampaikannya kepada sesama. • Mempresentasikan /menyampaikan hasil diskusi tentang semangat menuntut ilmu dan menyampaikannya kepada sesama.
3.5 Menganalisis semangat menuntut ilmu, menerapkan, dan menyampaikannya kepada sesama.		
4.5 Menyajikan kaitan antara kewajiban menuntut ilmu, dengan kewajiban membela agama sesuai perintah <i>Q.S. at-Taubah/9: 122</i> Adan Hadis terkait.		
1.6 Meyakini bahwa	Sumber Hukum	<ul style="list-style-type: none"> • Menyimak bacaan <i>Q.S. al-Isra'/17: 32</i>, dan <i>Q.S. an-Nur/24: 2</i>, serta hadis

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran
<p>pergaulan bebas dan zina adalah dilarang agama.</p>	<p>Islam</p>	<p>tentang larangan pergaulan bebas dan perbuatan zina.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membaca <i>Q.S. al-Isra'/17: 32</i>, dan <i>Q.S. an-Nur/24: 2</i>, serta hadis tentang larangan pergaulan bebas dan perbuatan zina. • Mencermati makna <i>Q.S. al-Isra'/17: 32</i>, dan <i>Q.S. an-Nur/24: 2</i>, serta hadis tentang larangan pergaulan bebas dan perbuatan zina. • Menanyakan cara membaca, hukum tajwid, asbabun nuzul, makna, dan pesan-pesan utama dalam <i>Q.S. al-Isra'/17: 32</i>, dan <i>Q.S. an-Nur/24: 2</i>, serta hadits terkait. • Mendiskusikan cara membaca <i>Q.S. al-Isra'/17: 32</i>, dan <i>Q.S. an-Nur/24: 2</i> sesuai dengan kaidah tajwid; • Mengidentifikasi hukum bacaan (tajwid) <i>Q.S. al-Isra'/17: 32</i>, dan <i>Q.S. an-Nur/24: 2</i>. • Menterjemahkan dalam <i>Q.S. al-Isra'/17: 32</i>, dan <i>Q.S. an-Nur/24: 2</i> serta hadits terkait. • Menganalisis asbabun nuzul <i>Q.S. al-Isra'/17: 32</i>, dan <i>Q.S. an-Nur/24: 2</i>.

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran
		<ul style="list-style-type: none"> • Menganalisis makna <i>Q.S. al-Isra'/17: 32</i>, dan <i>Q.S. an-Nur/24: 2</i> serta hadits terkait. • Mengidentifikasi manfaat larangan pergaulan bebas dan perbuatan zina. • Menyimpulkan hukum bacaan yang terdapat dalam <i>Q.S. al-Isra'/17: 32</i>, dan <i>Q.S. an-Nur/24: 2</i>. • Menyimpulkan makna <i>Q.S. al-Isra'/17: 32</i>, dan <i>Q.S. an-Nur/24: 2</i> serta hadits terkait. • Menyimpulkan pesan-pesan utama dalam <i>Q.S. al-Isra'/17: 32</i>, dan <i>Q.S. an-Nur/24: 2</i> serta hadits terkait. • Menganalisis keterkaitan antara larangan berzina dengan berbagai kekejian (<i>fahisyah</i>) yang ditimbulkannya dan perangai yang buruk (<i>saa-a sabila</i>) sesuai pesan <i>Q.S. al-Isra'/17: 32</i>, dan <i>Q.S. an-Nur/24: 2</i> serta hadis terkait. • Mendemonstrasikan bacaan <i>Q.S. al-Isra'/17: 32</i>, dan <i>Q.S. an-Nur/24: 2</i>, sesuai dengan kaidah tajwid dan makharijul huruf. • Mendemonstrasikan hafalan <i>Q.S. al-</i>

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran
		<p><i>Isra'/'17: 32, dan Q.S. an-Nur/24: 2</i> dengan fasih dan lancar.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan hukum bacaan yang terdapat pada <i>Q.S. al-Isra'/'17: 32, dan Q.S. an-Nur/24: 2</i>. • Menjelaskan makna <i>Q.S. al-Isra'/'17: 32, dan Q.S. an-Nur/24: 2</i> serta hadits terkait. • Menjelaskan pesan-pesan utama dalam <i>Q.S. al-Isra'/'17: 32, dan Q.S. an-Nur/24: 2</i> serta hadits terkait • Menyajikan keterkaitan antara larangan berzina dengan berbagai kekejian (fahisyah) yang ditimbulkannya dan perangai yang buruk (saa-a sabila) sesuai pesan <i>Q.S. al-Isra'/'17: 32, dan Q.S. an-Nur/24: 2</i> serta hadis terkait

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan Pendidikan : SMAN 1 Gedong Tataan Kabupaten Pesawaran

SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam

Kelas / Semester : X / Genap

Materi Pokok : Hikmah Ibadah Zakat Haji Dan Wakaf Dalam Kehidupan

Alokasi Waktu : 2 x 45 menit

A. Kompetensi Inti (KI)

K.1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.

K.2 : Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.

K.3 : Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.

K.4 : Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

B. Kompetensi Dasar

- 1) Memahami pengelolaan zakat, haji dan wakaf
- 2) Menyajikan dalil tentang ketentuan zakat, haji dan wakaf
- 3) Menyajikan pengelolaan zakat, haji dan wakaf

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

2. Menjelaskan makna zakat, haji dan wakaf
3. Menyebutkan syarat dan rukun zakat, haji dan wakaf
4. Menjelaskan ketentuan dan dalil tentang zakat, haji dan wakaf
5. Menjelaskan perundang-undangan tentang zakat, haji dan wakaf
6. Menjelaskan pelaksanaan dan pengelolaan zakat, haji dan wakaf di Indonesia.

D. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran ini, siswa diharapkan mampu :

1. Menjelaskan makna zakat, haji dan wakaf
2. Menyebutkan syarat dan rukun zakat, haji dan wakaf
3. Menjelaskan ketentuan dan dalil tentang zakat, haji dan wakaf
4. Menjelaskan perundang-undangan tentang zakat, haji dan wakaf
5. Menjelaskan pelaksanaan dan pengelolaan zakat, haji dan wakaf di Indonesia

E. Materi Pelajaran

Zakat Haji Dan Wakaf

1. Zakat

Zakat berarti suci dan tumbuh dengan subur . sedangkan menurut istilah syara zakat ialah mengeluarkan sebagian harta benda sebagai sedekah wajib, sesuai perintah Allah SWT kepada orang-orang yang telah memenuhi syarat-syaratnya dan sesuai pula dengan ketentuan hukum islam. Zakat termasuk rukun islam ketiga dan hukumnya fardhu ain untuk setiap muslim dan muslimah yang sudah memenuhi syaratnya.

Dalam zakat ada 2 istilah yaitu muzaki yang artinya “seseorang yang memberikan zakat” dan mustahik yang artinya “seseorang yang menerima zakat” bagi muzaki zakat berarti membersihkan hartanya dari hak-hak mustahik sedangkan bagi mustahik zakat berarti membersihkan jiwa dari sifat-sifat tercela terhadap para muzaki. Allah SWT berfirman sebagai berikut:

خُذْ مِنْ أَمْوَالِهِمْ صَدَقَةً تُطَهِّرُهُمْ وَتُزَكِّيهِمْ بِهَا (التوبة: ١٠٣)

Artinya : “Ambilah zakat dari sebagian harta mereka, dengan zakat itu kamu membersihkan dan menyucikan mereka“ (Q.S At-Taubah, 9: 103)

Manfaat zakat yang lain adalah dapat menyebabkan harta para muzaki subur. Rasulullah SAW bersabda sebagai berikut :

حَصِّنُوا أَمْوَالَكُمْ بِالزَّكَاةِ (مسعود بن عبد الله خطيب بارواه)

Artinya : “Bentengilah dan suburkanlah hartamu itu dengan zakat.” (H.R. Al-Khatib dari Ibnu Mas’ud).

a. **Macam-macam zakat dan ketentuannya**

Zakat dapat di bagi menjadi dua macam, yaitu zakat fitrah (zakat pribadi) dan zakat mal (zakat harta).

1) Zakat Fitrah

Zakat fitrah adalah sedekah wajib yang dibayarkan menjelang Idul Fitri dengan beberapa ketentuan dan persyaratan .

2) Syarat-syarat wajib zakat fitrah adalah sebagai berikut :

- Orang yang mengeluarkan zakat harus beragama islam.
- Pada waktu terbenam matahari hari terakhir bulan ramadhan orang tersebut sudah lahir dan masih hidup tapi jika orang tersebut lahir sesudah terbenam matahari dan meninggal sebelum terbenam matahari di hari

terakhir bulan ramadhan maka orang itu tidak wajib membayar zakat fitrah.

- Orang tersebut mempunyai kelebihan harta untuk keperluan makan pada hari raya.

b. Zakat Mal

1) Harta yang wajib di keluarkan zakatnya adalah :

- Emas, perak, dan mata uang
- Harga perniagaan
- Hewan ternak
- Buah-buahan dan biji-bijian yang dapat dijadikan makanan pokok
- Barang tambang dan harta rikaz (harta terpendam)

2) Syarat wajib zakat emas, perak, mata uang, dan harta perniagaan adalah sebagai berikut :

- Pemiliknya orang islam yang merdeka (bukan hamba sahaya)
- Merupakan milik pribadi dan menjadi hak penuh pemiliknya
- Sampai nisabnya (jumlah minimum yang dikenakan zakat)
- Harta tersebut telah dimiliki genap satu tahun.

Daftar nisab jenis harta dan besar zakatnya

No	Jenis harta	Nisabnya	Besar zakatnya
1	Emas	20 dinar (94 gram)	2.5%-nya
2	Perak	200 dirham (624 gram)	2.5%-nya

3	Uang kontan	Senilai dengan emas	2.5%-nya
4	Hartaperniagaan	Senilai dengan emas	2.5%-nya
5	Sapi / kerbau	a.30-39 sapi b. 40-49 sapi	a.1 sapiumur 1 thn b.2 sapi umur 2 thn
6	Kambing / domba	a. 40-120 kambing b. 121-200 kambing	a. 1 ekor kambing b. 2 ekorkambing

c. **Pengelolaan zakat di Indonesia**

Azas dan tujuan pengloaan zakat ada dalam bab II, pasal 4 dan 5 undang-undang No. 38 Th. 1999 disebutkan bahwa pengelolaan zakat berdasarkan iman dan takwa, keterbukaan, dan kepastian hukum sesuai dengan Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945, sedangkan pengelolaan zakat bertujuan:

- 1) Meningkatkan pelayanan bagi masyarakat dalam menunaikan zakat sesuai dengan tuntunan agama.
- 2) Meningkatkan fungsi dan peranan keagamaan dalam upaya mewujudkan kesejahteraan masyarakat dan keadilan sosial.
- 3) Meningkatkan hasil guna dan daya guna zakat.

2) HAJI

Pengertian “haji” menurut istilah ulama fikih adalah menyengaja maendatangai ka’bah (baitullah) untuk menunaikan amalan-amalan tertentu (antara lain tawaf, dan sa’i). Sedangkan Umrah menurut istilah ulama fikih adalah sengaja mendatangi ka’bah untuk melaksanakan amalan tertentu, yang terdiri dari tawaf, sa’i, dan bercukur.

- a. Ibadah haji adalah salah satu rukun islam. Dalam sebuah hadis ditegaskan :

عَنْ عَبْدِ اللَّهِ قَالَ : قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ بُنِيَ الْإِسْلَامُ عَلَى خَمْسٍ : شَهَادَةِ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ وَأَنَّ مُحَمَّدًا عَبْدُهُ وَرَسُولُهُ وَإِقَامَ الصَّلَاةِ وَإِيتَاءِ الزَّكَاةِ وَحَجِّ الْبَيْتِ وَصَوْمِ رَمَضَانَ (رواه مسلم)

Artinya: “Dari Abdullah r.a., ia berkata bahwa Rasulullah SAW bersabda: ‘Islam itu dibina atas lima perkata: pengakuan (syahadat) bahwa tidak ada Tuhan selain Allah, dan Muhammad hamba-Nya serta Rasul-Nya, mendirikan shalat, membayar zakat, haji ke Baitullah (ka’bah), dan puasa Ramadan.’” (H.R. Muslim)

- b. Dasar hukum Haji dan Umrah

Dasar hukum haji dan umrah ialah Al-Qur’an Surah Ali ‘Imran, 3: 97, Al-Baqarah, 2: 196-197, dan Al-Hajj, 22: 27-28. Dalam Surah Ali ‘Imran, 2: 97 Allah SWT Berfirman:

وَلِلَّهِ عَلَى النَّاسِ حَجُّ الْبَيْتِ مَنِ اسْتَطَاعَ إِلَيْهِ سَبِيلًا وَمَنْ كَفَرَ فَإِنَّ اللَّهَ غَنِيٌّ عَنِ الْعَالَمِينَ

Artinya: ‘Mengerjakan haji adalah kewajiban manusia terhadap Allah, yaitu (bagi) orang yang sanggup mengadakan perjalanan ke Baitullah. Barangsiapa mengingkari (kewajiban haji), maka sesungguhnya Allah Mahakaya (tidak membutuhkan sesuatu) dari semesta alam.’ (Q.S. Ali ‘Imran, 3: 97)

c. Adapun syarat-syarat wajib haji itu sebagai berikut :

- 1) Beragama Islam
- 2) Berakal sehat
- 3) Balig
- 4) Merdeka, bukan hamba sahaya
- 5) Kuasa atau mampu mengerjakan (istitaah)

d. Azas, tujuan dan penyelenggaraan haji di Indonesia

Undang-undang yang mengatur penyelenggaraan haji di Indonesia adalah Undang-Undang Republik Indonesia No. 17 Tahun 1999 yang telah mendapat persetujuan dewan DPR RI dan disahkan di Jakarta pada tanggal 3 mei 1999 oleh presiden republik Indonesia, Bacharuddin Jusuf Habibie (mantan ketua umum Ikatan Cendikiawan muslim Indonesia).

Penyelenggaraan haji berdasarkan azas keadilan memperoleh kesempatan, perlindungan, dan kepastian hukum sesuai dengan pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945.

Penyelegaraan ibadah haji bertujuan untuk memberikan pembinaan, pelayanan dan perlindungan yang sebaik-sebaiknya melalui sistem dan menejemen penyelenggaraan yang baik agar pelaksanaannya dapat berjalan dengan aman, tertib, lancar, dan nyaman sesuai dengan tuntunan agama serta jamaah haji dapat melaksanakan ibadah haji secara mamdiri, sehingga diperoleh haji mabrur.

Untuk pendaftaran setiap warga negara yang beragama islam yang akan menunaikan haji diwajibkan untuk mendaftarkan diri ke Departemen Agama Kabupaten/Kota, dengan memenuhi sejumlah persyaratan antara lain:

- 1) Mempunyai KTP asli yang masih berlaku

- 2) Sehat jasmani dan rohani yang dinyatakan dengan surat keterangan sehat dari dokter
- 3) Bagi wanita harus di sertai oleh suami atau marham
- 4) Berusia minimal 17 tahun
- 5) Menyerahkan fotokopi bukti tabungan haji pada BPS BPIH dengan jumlah minimal Rp. 20.000.000,-
- 6) Menyerahkan pas foto dengan ukuran 3X4 sebanyak 31 lembar dan ukuran 4X6 sebanyak 2 lembar

3) WAQAF

Wakaf ialah menyerahkan sesuatu benda yang kekal zatnya untuk diambil manfaatnya, maupun oleh masyarakat ataupun perorangan. Wakaf ini sangat dianjurkan oleh Allah SWT sehingga para sahabat banyak yang mengamalkannya Allah berfirman:

لَنْ تَنَالُوا الْبِرَّ حَتَّى تُنْفِقُوا مِمَّا تُحِبُّونَ (آل عمران: ٩٢)

Artinya : *"kamu sekali-kali tidak sampai pada kebajikan (yang sempurna), sebelum kamu menafkahkan sebagian harta yang kamu sanyangi."* (Q.S. Ali 'Imran, 3: 92)

- a. Hal-hal yang termasuk rukun wakaf adalah sebagai berikut:
 - 1) Wakif (yang bertawakal) dengan syarat kehendak sendiri bukan karena di paksa
 - 2) Mauquf barang yang diwakafkan
 - 3) Mauquf 'alaihi (tempat berwakaf)
 - 4) Lafal atau ucapan wakaf
- b. Harta yang diwaqafkan

Harta yang diwakafkan syaratnya adalah:

- 1) Kekal zatnya walaupun manfaatnya diambil
- 2) Kepunyaan yang berwakaf dan hak miliknya dapat berpindah-pindah

- 3) Ketentuan-ketentuan lain yang mengenai harta wakaf, yakni harta
 - 4) wakaf itu terlepas dari milik orang yang berwakaf. Harta wakaf itu tidak boleh dijual, tidak boleh diberikan (hibah), dan tidak boleh diwariskan
- c. Manfaat wakaf bagi yang menerima wakaf atau masyarakat, sangat banyak antara lain:
- 1) Dapat menghilangkan kebodohan
 - 2) Dapat menghilangkan (mengurangi) kemiskinan
 - 3) Dapat menghilangkan (mengurangi) kesenjangan sosial
 - 4) Dapat memajukan serta menyejahterakan umat
- d. Metode dan Model Pembelajaran :
- 1) Metode : Diskusi, Penugasan
 - 2) Model : Model Pembelajaran Eksplorasi
- e. Kegiatan Pembelajaran :

No	Kegiatan	Waktu
1	<p>Pendahuluan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Membuka pembelajaran dengan dengan salam dan berdo'a bersama dipimpin oleh salah seorang peserta didik dengan penuh khidmat. 2. Memulai pembelajaran dengan membaca al-Qur'an dengan lancar dan benar (nama surat sesuai dengan program pembiasaan yang ditentukan sebelumnya). 3. Memperlihatkan kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. 4. Mengajukan pertanyaan secara komunikatif berkaitan dengan materi. 5. Menyampaikan kompetensi inti, dan kompetensi dasar dan tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran. 6. Menyampaikan tahapan-tahapan kegiatan. 	30 Menit

No	Kegiatan	Waktu
	7. Mempersiapkan media / alat peraga / alat bantu, bisa berupa tulisan di papan tulis / whiteboard, potongan kartu/kertas karton (tulisan yang besar dan mudah dilihat/dibaca atau gambar), jika memungkinkan melalui tayangan slide (media LCD projector).	
2	<p>Kegiatan Inti :</p> <p>a. Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mencermati bacaan teks tentang pengertian, ketentuan dan hal-hal yang berkaitan dengan pengelolaan zakat, haji dan waqaf. - Meyimak penjelasan materi di atas melalui tayangan video atau media lainnya. <p>b. Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mengapa zakat, haji dan waqaf harus dikelola ? - Bagaimana cara mengelola zakat, haji dan waqaf ? <p>c. Mengumpulkan data / eksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik mendiskusikan makna dan ketentuan zakat, haji dan waqaf serta pengelolaannya. <p>d. Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Membuat kesimpulan materi pengelolaan zakat, haji dan waqaf. <p>e. Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mempresentasikan / menyampaikan hasil diskusi tentang materi pengelolaan zakat, haji dan waqaf. 	210 Menit
3	<p>Penutup :</p> <p>2. Melaksanakan penilaian dan refleksi dengan mengajukan pertanyaan atau tanggapan peserta didik dari kegiatan yang telah dilaksanakan sebagai bahan masukan untuk perbaikan langkah selanjutnya.</p> <p>3. Merencanakan kegiatan tindak lanjut dengan memberikan tugas.</p> <p>4. Menyampaikan rencana pembelajaran pada per-</p>	30 Menit

No	Kegiatan	Waktu
	temuan berikutnya.	

F. Penilaian Hasil Belajar :

1. Pengamatan Kegiatan Diskusi

No	Nama	Aktifitas																Jml Skor	Nilai MK, MB, MT, BT	Ket
		Kerja sama				Keaktifan				Inisiatif				Penguasaan materi						
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
1																				
2																				
3																				
4																				
5																				
6																				
7																				

a. Catatan :

- Apabila peserta didik belum memperlihatkan perilaku yang dinyatakan dalam indikator
- Apabila sudah memperlihatkan perilaku tetapi belum konsisten yang dinyatakan dalam indikator
- Apabila sudah memperlihatkan perilaku dan sudah konsisten yang dinyatakan dalam indikator
- Apabila sudah memperlihatkan perilaku kebiasaan yang dinyatakan dalam indikator.

Rentang Skor = Skor Maksimal - Skor Minimal = 16 - 4

MK = 14 – 16. MB = 11 – 13. MT = 8 – 10. BT = 4 – 7

b. **Keterangan :**

BT : Belum Terlihat (apabila peserta didik belum memperlihatkan tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator).

MT : Mulai Terlihat (apabila peserta didik sudah mulai memperlihatkan adanya tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator tetapi belum konsisten).

MB : Mulai Berkembang (apabila peserta didik sudah memperlihatkan berbagai tanda perilaku yang dinyatakan dalam indikator dan mulai konsisten).

MK : Membudaya / kebiasaan (apabila peserta didik terus menerus memperlihatkan perilaku yang dinyatakan dalam indikator secara konsisten).

2. **Portofolio**

Secara berkelompok peserta didik membuat paparan tentang Pengelolaan Zakat, Haji dan Waqaf.

a. Penilaian :

Struktur Hasil Karya	Indikator	Nilai
Proses	Persiapan Kerjasama	
Tampilan	Keterbacaan Kebersihan Kerapian	

Isi	Kesesuaian dengan materi Orisinalitas karya Kelengkapan informasi Kelengkapan pustaka	
Jumlah		

b. Kriteria Penilaian Indikator :

4 : Sangat baik. 3 : Baik. 2 : Cukup. 1 : Kurang

3. **Tes Tulis**

Tes kemampuan kognitif dengan menjawab soal-soal pilihan ganda dan uraian tentang ketentuan dan pengelolaan zakat, haji dan waqaf.

- a. Tuliskan pengertian zakat secara bahasa dan istilah!
- b. Tuliskan harta apa saja yang wajib dikeluarkan zakatnya!
- c. Tuliskan delapan golongan orang yang berhak menerima zakat !
- d. Tuliskan pengertian haji secara bahasa dan istilah!
- e. Tuliskan syarat sah haji dan rukun haji!
- f. Tuliskan perbedaan haji ifrod, haji tamattu dan haji qiron!
- g. Tuliskan pengertian waqaf secara bahasa dan istilah!
- h. Tuliskan syarat dan rukun waqaf!
- i. Tuliskan perundang-undangan yang mengatur tentang waqaf di Indonesia!
- j. Tuliskan tiga hikmah zakat, haji dan waqaf!

4. Tes Lisan

Memaparkan hasil pengamatan tentang pengelolaan zakat, haji dan waqaf.

G. Sumber Belajar

- 1) Buku PAI dan Budi Pekerti Kls X SMK
- 2) Literatur yang memuat tentang pengelolaan zakat, haji dan waqaf



Profil SMA Negeri 1 Gedong Tataan Kabupaten Pesawaran

A. Sejarah Kepemimpinan SMA N 1 Gedong Tataan Kabupaten Pesawaran

SMA N 1 Gedong Tataan di jalan Swadaya V Desa Sukaraja Kecamatan Gedong Tataan, Kabupaten Pesawaran. Berdasarkan SK menteri pendidikan dan kebudayaan republik Indonesia no: 06/01/1985 tanggal 22 November 1985 dan diresmikan oleh Bapak Prof Fuad Hasan tanggal 23 juni 1987, maka dimulai tahun 1986/1987 SMA N 1 Gedong Tataan telah melakukan regenerasi kepemimpinan dengan urutan dari yang pertama hingga sekarang adalah:

1. RE. Pudyanto
2. Drs. Hadi Susanto
3. Drs. Suhardo Warsito
4. Drs. Suegiarto
5. Drs. H. Harun
6. Zainal, S.Pd., MM
7. Dra. Hj. Mey Safitri (sampai sekarang)



Fasilitas yang tersedia pada SMA N 1 Gedong Tataan adalah:

1. Ruang kepala sekolah, ruang Tata Usaha, ruang BK, ruang Guru, ruang UKS, dan ruang penyimpanan alat marching band terletak dalam 1 bangunan tetapi berbeda lokasi sehingga mempermudah interaksi antar guru.

2. Ruang belajar digunakan untuk proses belajar mengajar yang terdiri dari 22 lokasi dan digunakan dalam belajar formal mulai pukul 07.15 sampai 13.30 WIB.
3. Ruang perpustakaan
4. Ruang multimedia
5. Ruang laboratorium komputer
6. Ruang laboratorium bahasa
7. Mushola
8. Ruang kamar kecil (WC)
9. Lapangan upacara
10. Lapangan olahraga
11. Lapangan parkir
12. Kantin



Semua fasilitas digunakan untuk menunjang kelancaran proses belajar mengajar SMA N 1 Gedong Tataan.

SMA N 1 Gedong Tataan memiliki program kerja yang terdiri dari visi dan misi sekolah, tujuan sekolah, tujuan jangka pendek, program kerja sekolah. Untuk lebih jelasnya perhatikan uraian-uraian berikut:

a. Visi dan Misi Sekolah

Visi :

UNGGUL DALAM PRESTASI BERDASARKAN IMAN DAN TAKWA

Indikator visi :

- 1) Unggul dalam prestasi akademik
- 2) Unggul prestasi non akademik
- 3) Unggul dalam kedisiplinan
- 4) Unggul dalam aktivitas keagamaan

Misi Sekolah

- 1) Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara efektif, sehingga setiap siswa dapat berkembang secara optimal, sesuai dengan potensi yang dimiliki
- 2) Menemukan semangat unggulan secara intensive kepada seluruh warga sekolah
- 3) Menumbuhkan penghayatan terhadap ajaran agama yang dianut dan juga budaya bahasa sehingga menjadi sumber kearifan bertindak.
- 4) Mendorong dan membantu siswa untuk mengenali potensi dirinya sehingga dapat dikembangkan secara optimal.
- 5) Meningkatkan kerja sama antar sekolah dengan orang tua murid.
- 6) Meningkatkan manajemen yang profesional.

b. Tujuan Sekolah

Tujuan jangka panjang tahun 2016/2017 – 2018/2019

- 1) Jumlah nilai ujian akhir nasional rata-rata 6,5
- 2) Jumlah lulus SMA N 1 Gedong Tataan yang diterima di PTN menjadi 25%

- 3) Tim karya ilmiah SMA N 1 Gedong Tataan mampu menjadi juara tingkat dan provinsi
- 4) Setiap kelulusan SMA N 1 Gedong Tataan mampu bersaing dengan dunia kerja
- 5) SMA N 1 Gedong Tataan memiliki kemampuan KIR yang mampu menjadi finalis lomba KIR baik tingkat kabupaten dan provinsi
- 6) SMA N 1 Gedong Tataan memiliki laboratorium keterampilan yang mampu menghasilkan siswa-siswi yang beketrampilan
- 7) SMA N 1 Gedong Tataan memiliki Qori dan Qori'ah yang mampu berprestasi ditingkat kabupaten dan provinsi

Tujuan jangka pendek tahun 2017-2018

- 1) Melaksanakan kurikulum 2013 SMA N 1 Gedong Tataan Kabupaten Pesawaran
- 2) Nilai ujian akhir nasional meningkat 0,2 % dari TP 2008/2009
- 3) Lulus SMA N 1 Gedong Tataan yang diterima di PTN menjadi 25%
- 4) Tim karya ilmiah (KIR) SMA N 1 Gedong Tataan mampu menjadi juara tingkat kabupaten
- 5) Lulus SMA N 1 Gedong Tataan memiliki CLUB olahraga sebanyak cabang yang mampu juara kecamatan
- 6) Lulus SMA N 1 Gedong Tataan mengoperasikan komputer program Microsoft Word dan Excel

- 7) SMA N 1 Gedong Tataan memiliki Qori dan Qori'ah yang mampu berprestasi di tingkat kabupaten
- 8) Meningkatkan peran serta pembangunan
- 9) Meningkatkan kedisiplinan seluruh warga sekolah

c. Program kerja sekolah

Program kerja sekolah SMA N1 Gedong Tataan terdiri dalam beberapa aspek yaitu:

- 1) Aspek peningkatan manajemen sekolah
- 2) Aspek pengembangan kurikulum dan sistem pengujian
- 3) Aspek pengembangan fasilitas sarana dan pra sarana
- 4) Aspek pengembangan ketenaga kerjaan atau perseonal
- 5) Aspek pembinaan kesiswaan
- 6) Aspek keuangan dan sumber daya lainnya
- 7) Aspek umas dan kerja sama

B. Situasi dan Kondisi SMA N 1 Gedong Tataan

SMA N 1 Gedong Tataan terletak di jalan Swadaya v Desa Sukaraja lokasi cukup strategis, karena tidak terlalu jauh dari jalan utama Pringsewu – Tanjung Karang dan tetapi tidak persis berada di jalur utama tersebut. Hal ini membawa dampak positif yakni kebisingan dan keramaian yang menjadi kendala utama untuk berkonsentrasi dalam proses belajar mengajar dapat diatasi, dengan demikian terciptala situasi belajar mengajar yang kondusif dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Pada tahun 2013 SMA N 1 Gedong Tataan mulai menggunakan kurikulum 2013 sesuai dengan himbauan menteri pendidikan. Pembelajaran ini dilakukan oleh semua guru bidang studi dengan tujuan untuk meningkatkan mutu dan kualitas sekolah.

Pada hasil pengamatan yang dilakukan bawa keadaan guru di SMA N 1 Gedong Tataan, keaktifan guru dalam mengajar cukup aktif, daripada bertanggung jawab. Hal ini terlihat dengan adanya sarana mengajar guru yang memancing siswa untuk bersikap aktif. Untuk masalah kedisiplinan dilihat dari tepat dari tepat dan tidaknya guru hadir di sekolah.

Selain itu berdasarkan pengamatan yang dilakukan, organisasi kelas yang dibuat oleh siswa cukup baik, masing-masing siswa diberikan fungsi dan tanggung jawab demi kemajuan dan tertibnya kelas. Dan disusun dalam 1 denah kelas yang diketahui ketua kelas, dan disusun jadwal piket siswa yang ditunjang dengan tersedianya sarana kebersihan yang cukup memadai sehingga kelas cukup baik dan kondusif. Pada setiap awal dan akhir bulan belajar mengajar, siswa dibiasakan berdua secara seksama. Laporan kegiatan belajar mengajar dan kehadiran siswa juga disediakan dalam bentuk buku kegiatan mengajar dan absensi.

C. Pengenalan Situasi Pengolahan Kelas dan Keadaan Siswa

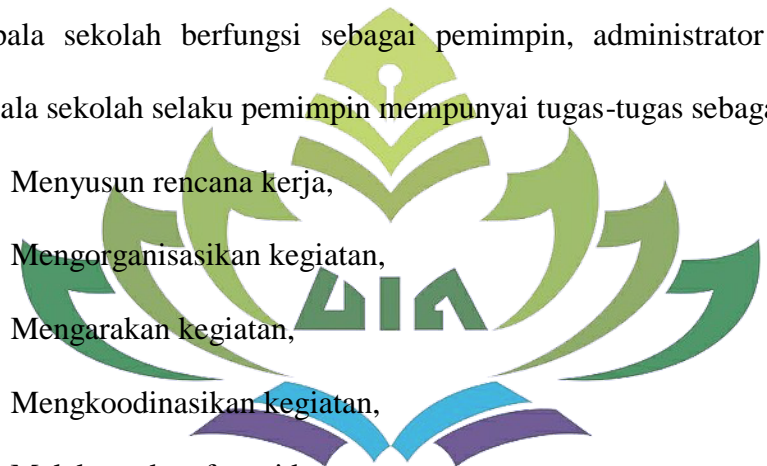
SMA N 1 Gedong Tataan menerapkan satu kali jam belajar dalam setiap harinya yaitu di pagi hari. Kegiatan belajar di pagi hari untuk hari senin-kamis dimulai sejak pukul 07.15 WIB sampai 16.00 WIB sedangkan pada hari jumat mulai pukul 07.15 -1500 WIB.

D. Observasi Terhadap Tugas dan Peranan Kepala Sekolah dan Wakil Kepala Sekolah

Sehubungan dengan fungsi kepala sekolah sebagai penanggung jawab tunggal dalam perencanaan, pengetahuan, pengawasan, pelaksanaan sekaligus berperan sebagai manjerial administrasion dan supervise seluruh kegiatan sekolah, maka kepala sekolah dan wakil kepala sekolah mempunyai beberapa tugas:

1. Tugas Kepala Sekolah

Kepala sekolah berfungsi sebagai pemimpin, administrator dan supervisor kepala sekolah selaku pemimpin mempunyai tugas-tugas sebagai berikut:

- 
- a. Menyusun rencana kerja,
 - b. Mengorganisasikan kegiatan,
 - c. Mengarakan kegiatan,
 - d. Mengkoodinasikan kegiatan,
 - e. Melaksanakan fungsi kepengawasan,
 - f. Melakukan evaluasi terhadap kegiatan,
 - g. Menentukan kebijksanaan,
 - h. Mengadakan rapat,
 - i. Mengambil keputusan,
 - j. Mengatur proses belajar,
 - k. Megatur administrasi:
 - Siswa
 - Pegawai

- Kantor
- Perlengkapan
- Keuangan

l. Mengatur organisasi siswa intra sekolah (OSIS) dan

m. Mengatur hubungan sekolah dengan masyarakat dan dunia usaha

Kepala sekolah selaku administrator, bertugas menyelenggarakan administrasi

- a. Perencanaan
- b. Pengorganisasian
- c. Pengarahan
- d. Pengkoordinasian
- e. Pengawasan
- f. Kurikulum
- g. Kesiswaan
- h. Kantor
- i. Kepegawaian
- j. Keuangan
- k. Perpustakaan



Kepala sekolah selaku supervisor bertugas menyelenggarakan supervise mengenai :

- a. Kegiatan belajar mengajar

- b. Kegiatan bimbingan dan penyuluhan
- c. Kegiatan kulikuler dan ekstr kulikuler
- d. Kegiatan ketatausahaan
- e. Kegiatan kerja sama dengan masyarakat dan dunia usaha
- f. Pengorganisasian
- g. Pengarahan
- h. Ketenagaan (staffing)
- i. Pengkoordinasian
- j. Pengawasan
- k. Penilaian
- l. Identifikasi dan pengumpulan
- m. Penyusunan laporan
- n. Jumlah wakil kepala sekolah yang disesuaikan dengan kebutuhan sekolah

2. Tugas Wakil Kepala Sekolah Secara Umum

- a. Mewakili kepala sekolah
- b. Melaksanakan pembinaan sesuai bidangnya
- c. Membantu kepala sekolah dalam pembinaan personal
- d. Membantu kepala sekolah dalam menyiapkan hubungan masyarakat khususnya dengan komite
- e. Membantu kepala sekolah dalam menyiapkan pemilihan wakil kelas, guru pembina ekstrakurikuler dan pembinaan OSIS.

- f. Membantu kepala sekolah dalam melaksanakan 8 k dan 12 langkah kepemimpinan
- g. Membantu kepala sekolah dalam melaksanakan anggaran sekolah
- h. Mewakili sekolah untuk kegiatan diluar sekolah jika berhalangan atau sedang ada keperluan lain.

3. Tugas Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum

Wakil kepala sekolah bidang kurikulum mempunyai tugas untuk membantu kepala sekolah dalam kegiatan-kegiatan sebagai berikut:

- a. Menyiapkan kalender dalam bentuk matrik
- b. Menyiapkan format program semester
- c. Menyiapkan pelaksanaan KBM sesuai dengan kalender pendidikan
- d. Menyusun program pengajaran
- e. Menyusun pembagian tugas guru
- f. Menyusun jadwal pembelajaran
- g. Menyusun jadwal evaluasi belajar
- h. Menyusun pelaksanaan UN/US
- i. Menyusun kriteria dan persyaratan naik/tida naik kelas serta lulus/ tidak lulus bagi siswa
- j. Menyusun jadwal penerimaan buku laporan pendidikan (rapor) dan penerimaan STTB
- k. Mengkoordinasikan dan mengarahkan penyusunan program suatu pelajaran

- l. Menyediakan daftar buku acara guru dan siswa
 - m. Menyusun laporan pelaksanaan pengajaran secara berkala
4. Tugas Kepala Sekolah Bidang Kesiswaan

Wakil kepala sekolah dalam bidang kesiswaan mempunyai tugas dalam membantu kepala sekolah dalam bidang kegiatan sebagai berikut :

- a. Menyusun program perencanaan kesiswaan OSIS
- b. Melaksanakan bimbingan, pengarahan dan pengendalian kegiatan siswa atau OSIS dalam rangka menegakkan disiplin dan tata tertib sekolah
- c. Membina dan melaksanakan keamanan, ketertiban, keindahan, kebersihan, kekeluargaan, kerindangan (6 k)
- d. Memberikan bimbingan dalam pemilihan pengurus OSIS
- e. Membina pengurus OSIS dalam berorganisasi
- f. Menyusun program dan jadwal pembinaan siswa secara berkala dan insidental
- g. Melaksanakan pemilihan siswa untuk mewakili kepala sekolah dalam suatu event
- h. Melaksanakan pemilihan siswa teladan dan penerimaan beasiswa
- i. Menyusun pelaksanaan kegiatan kesiswaan secara berkala

Disamping tugas pokok tersebut, kepala sekolah juga menunjuk guru-guru untuk membantu proses pengelolaan dan penyelenggaraan pendidikan di lingkungan sekolah, sebagai berikut :

1) Kepala Perpustakaan

Kepala perpustakaan membantu kepala sekolah dalam kegiatan sebagai berikut:

- a) Perencanaan pengadaan buku serta bahan untuk perpustakaan
- b) Pengurus pelayanan perpustakaan
- c) Perencanaan pengembangan perpustakaan
- d) Memelihara dan perbaikan buku atau bahan perpustakaan
- e) Inventarisasi buku-buku perpustakaan
- f) Penyimpanan buku-buku perpustakaan
- g) Menyusun laporan pelaksanaan kegiatan perpustakaan

2) Laporan atau teknisi

Laporan atau teknisi melaksanakan tugas membantu kepala sekolah dalam kegiatan-kegiatan sebagai berikut:

- a) Mempersiapkan ruang laboratorium
- b) Pemeliharaan dan penyimpanan bahan praktik
- c) Inventaris bahan atau praktik
- d) Menyusun laporan keadaan bahan dan alat praktik
- e) Menerima, memeriksa dan meneliti alat-alat/ perkakas dikembalikan oleh guru atau siswa
- f) Mengetahui kegunaan dan cara kerja tiap peralatan yang menjadi wewenangnya

- g) Melaporkan kepada kepala bidang keahlian jika ada peralatan yang rusak dan hilang untuk diproses lebih lanjut

3) Kepala Tata Usaha Sekolah

Kepala tata usaha sekolah mempunyai tugas dalam melaksanakan kegiatan ketata usahaan dan bertanggung jawab kepada sekolah yang meliputi bidang-bidnag sebagai berikut:

- a) Penyusunan program tata usaha sekolah
- b) Penyusunank keuangan sekolah
- c) Pengurusan pegawai
- d) Pembinaan pengembangan karir pegawai tata usaha sekolah
- e) Penyusunan dan penyajian data atau statistik sekolah
- f) Menyusun laporan pelaksanaan kegiatan pengurusan ketatausahaan secara berkala

4) Wali kelas

Wali kelas membantu tugas-tugas kepala sekolah dalam kegiatan – kegiatan sebagai berikut:

- a) Pengelolaan kelas
- b) Penyelenggaraan administrasi kelas yang meliputi :
 - Denah tempat duduk siswa
 - Papan absen siswa
 - Daftar absen siswa
 - Buku kegiatan belajar mengajar

- Tata tertib siswa

- c) Penyusunan atau pembuatan data statistik siswa
- d) Pengisian daftar nilai siswa
- e) Membuat catatan khusus tentang siswa
- f) Pencatatan mutasi siswa
- g) Pengisian buku laporan pendidikan (lapor)
- h) Pembagian buku laporan pendidikan (lapor)

5) Guru

Selain bertanggung jawab kepada kepala sekolah, guru mempunyai tugas dan tanggung jawab dalam keberlangsungan proses belajar mengajar yang diantaranya meliputi :

- a) Membuat laporan pengajaran (rencana kegiatan belajar mengajar semester atau tahunan)
- b) Membantu satuan pengajaran
- c) Melaksanakan kegiatan belajar
- d) Melaksanakan kegiatan belajar mengajar
- e) Mengadakan pengembangan setiap bidang pengajaran yang menjadi tanggung jawabnya
- f) Meneliti daftar hadir siswa sebelum memulai pembelajaran
- g) Membuat dan menyusun lembar kerja
- h) Membuat catatan tentang kemajuan hasil belajar masing-masing siswa

- i) Membersihkan ruang tempat praktik, pengembalian alat peminjaman pemeliharaan dan keamanan secara praktik
- j) Memeriksa apakah siswa sudah paham benar akan penggunaan masing-masing alat untuk menghindari terjadinya kerusakan dan kecelakaan
- k) Mengadakan pemeriksaan, pemeliharaan dan pengawasan kebersihan masing-masing alat praktik pada setiap akhir pembelajaran

6) Guru BK

Tugas dan tanggung jawab guru pembimbing dan konseling adalah sebagai berikut:

- a) Membantu, merencanakan dan melakukan program kerja BK
- b) Membuat penilaian data prestasi siswa dengan kelasnya
- c) Mengoreksi identitas siswa
- d) Memberikan informasi hasil usaha kepala sekolah dalam hal-hal khusus untuk pemecahan masalah tentang siswa
- e) Berkonsultasi dengan orang tua murid dalam rangka mengatasi masalah siswa dalam belajar sama dengan guru atau wali kelas dan juga kepala sekolah
- f) Mencatat semua khusus dan menyelesaikan dalam keluarga siswa
- g) Bekerja sama dengan lembaga sosial dalam rangka masalah siswa
- h) Mencatat hambatan dan kemajuan siswa khususnya yang memiliki kesulitan siswa

- i) Menyusun dan memberikan informasi atau sarana dalam pemilihan jurusan atau program pendidikan

7) Pembinaan ekstrakurikuler

Selain bertanggung jawab kepada kepala sekolah, pembinaan ekstrakurikuler mempunyai tugas yang bertanggung jawab dalam keberlangsungan proses ekstrakurikuler yang diantaranya meliputi :

- a) Menyusun ekstrakurikuler dalam satu tahun (minimal 1 semester) dijabarkan pada jadwal kegiatan
- b) Memotivasi, memberikan arahan kepada siswa mendaftar dan menginformasikan kegiatan
- c) Membimbing siswa dalam kegiatan
- d) Meningkatkan kegiatan pendayagunaan lingkungan sekolah
- e) Mengevaluasi dan memilih siswa berprestasi
- f) Membantu laporan secara tertulis setiap selesai melaksanakan kegiatan di sekolah
- g) Membuat dan memberikan data rekap setiap absen bulan kepada WKS bidang kesiswaan dan diketahui oleh kepala sekolah
- h) Membuat rencana kebutuhan dana dalam melaksanakan suatu kegiatan dan diajukan langsung kepada kepala sekolah

Kegiatan kurikuler di SMA N 1 Gedong Tataan pada umumnya sama dengan sekolah – sekolah lain, tetapi pada setiap hari jumat pagi diadakan acara keagamaan (tausiah) selama kurang lebih 20 menit sebelum pelajaran

di mulai. Bagi yang beragama Islam dilakukan tadarusan (membaca Al-Quran) dan yang beragama non Islam dilakukan kegiatan serupa.

Kegiatan ekstrakurikuler di SMA N 1 Gedong Tataan meliputi :

- a) OSIS
- b) KIR
- c) Pramuka
- d) PMR
- e) Olahraga
- f) Marcing Band
- g) Rohis
- h) Paskibraka
- i) Seni Tari
- j) Karate
- k) Dram Band



8) Pembinaan OSIS

Pembinaan osis mempunyai tanggung jawab sebagai berikut:

- a) Menyusun program pembina OSIS
- b) Membimbing dalam pemeliharaan pengurus OSIS
- c) Membimbing OSIS dalam menyusun program kegiatan sesuai seksi bidang
- d) Membimbing OSIS dalam menyusun penggunaan dan iuran OSIS
- e) Membimbing kegiatan OSIS

- f) Menyesuaikan dan meningkatkan aktivitas dan kreatifitas OSIS
- g) Membantu pelaksanaan 8 K

9) Pembinaan UKS

Tugas dan tanggung jawab pengguna UKS adala sebagai berikut:

- a) Menyusun program kegiatan
- b) Mengadakan P 3 K
- c) Melaksanakan usaha prevensi dan kuratif seperti imunisasi
- d) Mendata secara berkala kondisi badan siswa antara lain berat dan tinggi badan, penyakit yang di derita, tekanan darah, golongan darah
- e) Meningkatkan tercapainya lingkungan yang sehat
- f) Memberikan araan dan motivasi pentingnya hidup sehat
- g) Pembina kegiatan UKS dan PMR bagi siswa
- h) Berpartisipasi dalam kegiatan kesehatan
- i) Ikut bertanggung jawab dalam pelaksanaan 8 K

10) Guru Piket

Tugas dan tanggung jawab guru piket adalah sebagai berikut:

- a) Hadir 15 menit sebelum jam belajar dimulai dan meninggalkan tugas piket setela jam belajar berakhir
- b) Melarang atau mengizinkan siswa masuk atau meninggalkan sekolah pada jam pelajaran

- c) Melaporkan jika ada hal-hal yang penting dan harus diselesaikan oleh kepala sekolah
- d) Ikut bertanggung jawab dalam pelaksanaan 8 K



PROFIL SEKOLAH SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung

1. Nama Sekolah : SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung
2. Alamat / Desa : Sepang Jaya
3. Kecamatan : Kedaton / Labuhan Ratu
4. Kota : Bandar Lampung
5. Provinsi : Lampung
6. Nama Yayasan : Yayasan Al-Azhar Lampung
7. Status Sekolah : Swasta
8. SK Kelembagaan Nomor : 612/I.12.B1/U/1994 TGL. 26 Januari 1994
9. Nomor Statistik Sekolah : 302126007093 / 302126001038 / 300380
10. NPSN : 10807039
11. Type : Terakreditasi : A
12. Berdiri Sejak : 1992
13. Status Tanah : Milik Sendiri
14. Luas Tanah : 1.826 M²
15. Nama Kepala Sekolah : Drs. Hi. Ma'arifuddin. Mz, M.Pd.I
16. Nomor SK Kepala Sekolah : 105/Kpts/YAL.1/C.3/VI/2008
141/Kpts/YAL.1/C.3/VI/2012
155/Kpts/YAL.I/C.3/VI/2016
17. Masa Kerja Kepala Sekolah : 08 Tahun 02 Bulan (Total. 22 Th 02 Bln)
18. Perkembangan Siswa :

NO	KELAS	JML SISWA TAHUN PELAJARAN				
		2011/2012	2012/2013	2013/2014	2014/2015	2015/2016
1	I	342	332	384	372	366
2	II	293	329	304	377	367

3	III	254	293	308	300	377
Jumlah		889	946	996	1049	1.110

19. Ruang Kelas / Kantor

NO	RUANG	JML	KEADAAN		
			BAIK	KURANG	RUSAK
1	Kelas	27	27		
2	KS	1	1		
3	W.KS	1	1		
4	Guru	2	2		
5	TU	1	1		
6	UKS	1	1		
7	Perpus	1	1		
8	Mushalla	1	1		
9	BK / BP	1	1		
10	Lab. Comp	1	1		
11	Lab. Bhs	1	1		
12	Lab. IPA	1	1		
13	M.Media	1	1		
14	AULA	1	1		
Jumlah		40	40		

20. Rombongan Belajar

Kelas	X	: 9 Rombongan
Kelas	XI	: 9 Rombongan
Kelas	XII	: 9 Rombongan

21. Data Guru / Karyawan

Guru Tetap	: 28 Orang
Guru Tidak Tetap	: 36 Orang
Karyawan	: 19 Orang
Jumlah	: 83 Orang

Bandar Lampung, 13 Juli 2016

Kepala SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung

Drs. Hi. Ma'arifuddin. Mz, M.Pd.I

NIP. 19680317 2000 03 1 006

**Rekapitulasi dan Perhitungan Skor Penilaian Modul Oleh Peserta Didik Kelas X
IPS Di SMA Negeri Gedong Tataan Kabupaten Pesawaran**

No	Responden	Nomor Butir								
		1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	Ahmad Fauzi	5	5	5	5	5	5	5	5	5
2	Aisah Putri Nuraini	5	5	5	4	5	5	5	5	5
3	Alris Yulianesa	5	5	5	5	5	5	5	5	5
4	Amelia Fransiska	5	5	5	5	5	4	5	5	5
5	Angi Puspita Sari	5	5	5	5	5	5	5	5	5
6	Anggun Deva Febriana	5	5	5	5	5	5	5	5	5
7	Anissa Almaratus S.	5	5	5	5	5	5	5	5	5
8	Bambang Aprilindo	5	5	5	4	5	5	5	5	5
9	Dera Aprinaldi	5	5	5	5	5	5	5	5	5
10	Dewi Oktavia	5	5	5	5	5	5	5	5	5
11	Dian Febrianti	5	5	5	5	5	5	5	5	5
12	Dona Febriani	5	5	5	5	5	5	5	5	5
13	Elinda Sari	5	5	5	5	5	5	5	5	5
14	Erin Naya Sari	5	5	5	5	5	5	5	5	5
15	Betran Dwi Fadillah	5	5	5	5	5	5	5	5	5
16	Fika Anisa P	5	5	5	5	5	5	5	5	5
17	Fitri Nur Fakhriyah	5	5	5	5	5	5	5	5	5
18	Helfina	5	5	5	5	5	5	5	5	5
19	Italiani Umi Safitri	5	5	5	5	5	5	5	5	5
20	Masyudha Fernanda	5	5	5	5	5	5	5	5	5
21	Melya Sari	5	5	5	5	5	5	5	5	5
22	Muhammad Yusup	5	5	5	5	5	5	5	5	5
23	Nessa Farika Izani	5	5	5	5	5	5	5	5	5
24	Nur Anissa Dian Chandra	5	5	5	5	5	5	5	5	5
25	Nurhayati	5	5	5	5	5	5	5	5	5
26	Nurul Handa	5	5	5	5	5	5	5	5	5
27	Pamela Gita Pramesti	5	5	5	5	5	5	5	5	5
28	Prasasti Aulia Gestira	5	5	5	5	5	5	5	5	5
29	Putri Lestari	5	5	5	5	5	5	5	5	5
30	Putri Sekar Destriana	5	5	5	5	5	5	5	5	5
31	Rayen Ardiansyah	5	5	5	5	5	5	5	5	5
32	Reni Agusti Regina	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Jumlah		160	160	160	158	160	159	160	160	160

No	Aspek yang diukur	Kriteria	Skor Total	Skor Kriterium	Persentase
1	Aspek tampilan software	Perpaduan warna dan desain bahan ajar menarik	160	220	72%
		Total	160	220	72%
2	Aspek isi materi	Bahan ajar sudah sesuai dengan materi yang dibahas	160	220	72%
		Dalil-dalil yang disajikan bahan ajar jelas	160	220	72%
		Total	320	440	72%
3	Aspek Kebahasaan	Bahasa yang digunakan dalam bahan ajar memberikan kemudahan saya untuk memahami materi	158	220	71%
		Total	158	220	71%
4	Aspek Kepenggunaan	Tombol menu pada bahan ajar berjalan dengan baik	160	220	72%
		Tombol menu yang disajikan memudahkan saya	159	220	72%

Perhitungan Skor Penilaian Berdasarkan

[illegible]

11	Fadhila Azahra	5	5	5	5	5	5	5	5	5
12	Gilang Ramadhan	5	5	5	5	5	5	5	5	5
13	Ibrahim Kholillulloh	5	5	5	5	5	5	5	5	5
14	Ilham At Taufiq	5	5	5	5	5	5	5	5	5
15	Ilham At Thoriq	5	5	5	5	5	5	5	5	5
16	Irvi Lulu Diva	5	5	5	5	5	5	5	5	5
17	Jihan Andrian	5	5	5	5	5	5	5	5	5
18	Kemas M. Segentar Alam	5	5	5	5	5	5	5	5	5
19	Kurnia Tri Widiastuti	5	5	5	5	5	5	5	5	5
20	M. Risky Ramadhani	5	5	5	5	5	5	5	5	5
21	M. Thoriq Fadhlurroman	5	5	5	5	5	5	5	5	5
22	M. Hatami Febriansya	5	5	5	5	5	5	5	5	5
23	May Sinta Arlinda	5	5	5	5	5	5	5	5	5
24	Mitha Amelia Safitri	5	5	5	5	5	5	5	5	5
25	Muhammad Tegar Prakoso	5	5	5	5	5	5	5	5	5
26	Mutiara Jessica Ananda	5	5	5	5	5	5	5	5	5
27	Nabil Shafiq	5	5	5	5	4	5	5	5	5
28	Putri Puspa Ningtiyas	5	5	5	5	5	5	5	5	5
29	Ragil Septira Al-Rajak	5	5	5	5	5	5	5	5	5
30	Rasya Regina Putri	5	5	5	5	5	5	5	5	5
31	Ridho Nur Hanif	5	5	5	5	5	5	5	5	5
32	Rudy Heavent AR	5	5	5	5	5	5	5	5	5
33	Silvia Amira	5	5	5	5	5	5	5	5	5
34	Vanesya Trianta	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Jumlah		170	170	170	168	170	169	170	170	170

No	Aspek yang diukur	Kriteria	Skor Total	Skor Kriterion	Persentase
1	Aspek tampilan software	Perpaduan warna dan desain bahan ajar menarik	170	220	77%
Total			170	220	77%
2	Aspek isi materi	Bahan ajar sudah sesuai dengan materi	170	220	77%

		yang dibahas			
		Dalil-dalil yang disajikan bahan ajar jelas	170	220	77%
		Total	340	440	77%
3	Aspek Kebahasaan	Bahasa yang digunakan dalam bahan ajar memberikan kemudahan saya untuk memahami materi	168	220	76%
		Total	168	220	76%
4	Aspek Kepenggunaan	Tombol menu pada bahan ajar berjalan dengan baik	170	220	77%
		Tombol menu yang disajikan memudahkan saya memilih bagian-bagian-bagian materi	169	220	76%
		Saya dapat belajar mandiri dengan menggunakan modul ini	170	220	77%
		Saya merasa termotivasi	170	220	77%

23	Nessa Farika Izani	5	5	5	5	5	5	5	5	5
24	Nur Anissa Dian Chandra	5	5	5	5	5	5	5	5	5
25	Nurhayati	5	5	5	5	5	5	5	5	5
26	Nurul Handa	5	5	5	5	5	5	5	5	5
27	Pamela Gita Pramesti	5	5	5	5	5	5	5	5	5
28	Prasasti Aulia Gestira	5	5	5	5	5	5	5	5	5
29	Putri Lestari	5	5	5	5	5	5	5	5	5
30	Putri Sekar Destriana	5	5	5	5	5	5	5	5	5
31	Rayen Ardiansyah	5	5	5	5	5	5	5	5	5
32	Reni Agusti Regina	5	5	5	5	5	5	5	5	5
33	Adinda Putri Silawati	5	5	5	5	5	5	5	5	5
34	Akmad Bahrul	4	5	5	5	5	5	5	5	5
35	Alwo Yakup Oktoni	5	5	5	5	5	5	5	5	5
36	Aufa Marsa Kamila	5	5	5	5	5	5	5	5	5
37	Bagas Khabir Rivai	5	5	5	5	5	5	5	5	5
38	Cecilia Putri Arya Dewi	5	5	5	5	5	5	5	5	5
39	Charviantara	5	5	5	5	5	5	5	5	5
40	Chesta Abadi Kurniawan	4	5	5	5	5	5	5	5	5
41	Chynthia Serly P	5	5	5	5	5	5	5	5	5
42	Dhea Amalia	5	5	5	5	5	5	5	5	5
43	Fadhila Azahra	5	5	5	5	5	5	5	5	5
44	Gilang Ramadhan	5	5	5	5	5	5	5	5	5
45	Ibrahim Kholillulloh	5	5	5	5	5	5	5	5	5
46	Ilham At Taufiq	5	5	5	5	5	5	5	5	5
47	Ilham At Thoriq	5	5	5	5	5	5	5	5	5
48	Irvi Lulu Diva	5	5	5	5	5	5	5	5	5
49	Jihan Andrian	5	5	5	5	5	5	5	5	5
50	Kemas M. Segentar Alam	5	5	5	5	5	5	5	5	5
51	Kurnia Tri Widiastuti	5	5	5	5	5	5	5	5	5
52	M. Risky Ramadhani	5	5	5	5	5	5	5	5	5
53	M. Thoriq Fadhlurroman	5	5	5	5	5	5	5	5	5
54	M. Hatami Febriansya	5	5	5	5	5	5	5	5	5
55	May Sinta Arlinda	5	5	5	5	5	5	5	5	5
56	Mitha Amelia Safitri	5	5	5	5	5	5	5	5	5
57	Muhammad Tegar Prakoso	5	5	5	5	5	5	5	5	5
58	Mutiara Jessica Ananda	5	5	5	5	5	5	5	5	5
59	Nabil Shafiq	5	5	5	5	4	5	5	5	5

60	Putri Puspa Ningtiyas	5	5	5	5	5	5	5	5	5
61	Ragil Septira Al-Rajak	5	5	5	5	5	5	5	5	5
62	Rasya Regina Putri	5	5	5	5	5	5	5	5	5
63	Ridho Nur Hanif	5	5	5	5	5	5	5	5	5
64	Rudy Heavent AR	5	5	5	5	5	5	5	5	5
65	Silvia Amira	5	5	5	5	5	5	5	5	5
66	Vanesya Trianta	5	5	5	5	5	5	5	5	5
67	Reni Agusti Regina	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Jumlah		330	330	330	326	330	328	330	330	330

No	Aspek yang diukur	Kriteria	Skor Total	Skor Kriterion	Persentase
1	Aspek tampilan software	Perpaduan warna dan desain bahan ajar menarik	330	440	75%
		Total	330	440	75%
2	Aspek isi materi	Bahan ajar sudah sesuai dengan materi yang dibahas	330	440	75%
		Dalil-dalil yang disajikan bahan ajar jelas	330	440	75%
		Total	660	880	75%
3	Aspek Kebahasaan	Bahasa yang digunakan dalam bahan ajar memberikan kemudahan saya untuk memahami materi	326	440	74%

		Total	326	440	74%
4	Aspek Kepenggun aan	Tombol menu pada bahan ajar berjalan dengan baik	330	440	75%
		Tombol menu yang disajikan memudahkan saya memilih bagian-bagian-bagian materi	328	440	74%
		Saya dapat belajar mandiri dengan menggunakan modul ini	330	440	75%
		Saya merasa termotivasi mempelajari PAI setelah menggunakan modul ini	330	440	75%
		Modul mudah digunakan	330	440	75%
		Total	1648	2200	75%

Rekapitulasi dan Perhitungan Skor Penilaian Modul Oleh Praktisi Pendidikan

No	Praktisi	Nomor Butir									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Bapak Nur Ulya Wahyudi, S.Pd.I	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5
2	Bapak	4	5	5	5	4	5	4	5	4	5

	Rahmatulloh, S.Pd.I										
Total		8	9	10	10	9	10	9	10	8	10

No	Aspek yang diukur	Kriteria	Praktisi pendidikan I	Praktisi Pendidikan II	Skor Total	Kriterium
1	Aspek Kualitas Isi	Modul ini menyajikan topic yang jelas	4	3	7	10
		Pembelajaran dalam modul menyesuaikan dengan siswa	3	5	8	10
		Materi modul relevan dengan materi yang harus dipelajari siswa	5	5	10	10
		Isi materi mempunyai konsep yang benar	4	3	7	10
		Total	16	16	32	40
2	Aspek Kebahasaan	Bahasa yang digunakan dalam software komunikatif sehingga mudah dipahami	3	4	7	10
		Kalimat-kalimatnya tidak menimbulkan makna ganda	5	4	9	10
		Total	8	8	16	20
		Software bersifat positif dan korektif	5	5	10	10
		Software tidak membuat siswa putus asa ketika	4	4	8	10

		menjawab salah				
		Software mendorong siswa berusaha memperoleh jawaban yang benar	4	3	7	10
		Struktur software fleksibel untuk pemakaian	3	4	7	10
		Total	16	16	32	40

No	Aspek	Skor Total	Kriterium	presentase
1	Kualitas Isi	32	40	80
2	Kebahasaan	16	20	80
3	keterlaksanaan	32	40	80
	Total	80	100	80